

**PERANCANGAN MUSEUM JEMBER *FASHION CARNIVAL*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HYBRID***

**TUGAS AKHIR**

Oleh :

Moch. Ilyas Romadhan

NIM. 16660076



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2021**

**PERANCANGAN MUSEUM JEMBER *FASHION CARNIVAL*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HYBRID***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

MOCH. ILYAS ROMADHAN  
16660076

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

### SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : MOCH. ILYAS ROMADHAN

NIM : 16660076

PRODI : Teknik Arsitektur

FAKULTAS : Sains dan Teknologi

JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai kecurangan, tindakan plagiarisme dan indikasi ketidakjujuran dalam karya ini,

Malang, 7 April 2021

Pembuat Pernyataan



Moch. Ilyas Romadhan

16660076



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## LEMBAR KELAYAKAN CETAK

### TUGAS AKHIR 2021

Berdasarkan hasil evaluasi dan Ujian Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji, menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Moch. Ilyas Romadhan  
NIM : 16660076  
Judul TA : PERANCANGAN MUSEUM JEMBER *FASHION CARNIVAL*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HYBRID*

Telah melakukan **revisi** sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Sidang Tugas Akhir Tahun 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Sidang Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Sidang Tugas Akhir.

Malang, 5 April 2021  
Mengetahui, Tim Penguji

Penguji Utama

Ketua Penguji

Tarranita Kusumadewi, M.T  
NIP. 19790913 200604 2 001

Andi Baso Mappaturi, M.T  
NIP. 197806302006042003

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

Aisyah Nur Handryant, M.Sc  
NIP. 19871124201608012080



**PERANCANGAN MUSEUM JEMBER *FASHION CARNIVAL*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HYBRID***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**MOCH. ILYAS ROMADHAN**

NIM. 16660076

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal 5 April 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

Aisyah Nur Handryant, M.Sc

NIP. 19871124201608012080

Mengesahkan

Ketua Prodi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP 19790913 200604 2 001

**PERANCANGAN MUSEUM JEMBER *FASHION CARNIVAL*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HYBRID***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**MOCH. ILYAS ROMADHAN**

NIM. 16660076

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima  
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 5 April 2021

Menyetujui:

Tim Penguji

PENGUJI UTAMA	<u>Tarranita Kusumadewi, M.T</u> NIP. 19790913 200604 2 001	(.....)
KETUA PENGUJI	<u>Andi Baso Mappaturi, M.T</u> NIP. 197806302006042003	(.....)
SEKRETARIS PENGUJI	<u>Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T</u> NIP. 19781024 200501 1 003	(.....)
ANGGOTA PENGUJI	<u>Aisyah Nur Handryant, M.Sc</u> NIP. 19871124201608012080	(.....)

Mengesahkan

Ketua Prodi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP 19790913 200604 2 001

## ABSTRAK

Romadhan, Moch. Ilyas, 2021, *PERANCANGAN MUSEUM JEMBER FASHION CARNIVAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID*. Dosen Pembimbing: Dr. Agung Sedayu, M.T, Aisyah Nur Handryant, M.Sc

**Kata Kunci:** Museum, Fashion, Arsitektur *Hybrid*

Fesyen atau *fashion* sangat melekat pada diri setiap manusia. Pada fitrahnya fesyen merupakan pembangunan jati diri atau identitas oleh seseorang. (Berek, 2014) menjelaskan melalui karyanya *fashion as cultural* bahwa fesyen merupakan fenomena kultural, dalam artian fesyen merupakan cara yang digunakan suatu kelompok atau individu untuk mengonstruksi dan mengomunikasikan identitasnya dan orang cenderung membuat penilaian berdasarkan atas apa yang dipakai oleh orang lain.

Jember kota dengan predikat terbaik ke-4 sedunia memiliki *event* tahunan Jember *Fashion Carnival*, acara ini tiap tahunnya mengalami kemajuan dan decak kagum bagi masyarakat yang menikmatinya. Entah dari sisi keindahan mode pakaian yang ditampilkan, dari segi peserta yang mengikuti, bahkan antusiasme penonton untuk hadir meramaikan pagelaran besar yang diadakan dalam memperingati bulan berkunjung ke Jember ini.

Namun menanggapi semua itu, seperti yang dikatakan (Nastiti, Jusuf, Indah 2014) sejauh ini Jember masih belum memiliki JFC Centre yang dikhususkan untuk menampung, mengelola, bahkan mewadahi segala bentuk kegiatan Jember *Fashion Carnival*. Jember hanya memiliki beberapa museum kecil yang menampung beberapa peninggalan dan itupun dikelola oleh swasta/perorangan. Contohnya museum aksara yang ada di jalan semanggi jember, museum ini dijadikan satu dengan kafe yang bertujuan untuk mengedukasi pengunjung mengenai aksara yang pernah berkembang di dunia. Permasalahan kedua yang paling mendasar adalah, karena acara ini diadakan satu kali dalam setahun serta membludaknya pengunjung yang hadir mengakibatkan banyak sampah yang berserakan setelah acara tersebut berlangsung.

Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan menggunakan pendekatan arsitektur *Hybrid* agar bisa merefleksikan budaya lokal dengan modern. Dengan merefleksikan budaya lokal yang mengusung lokalitas *history* kebudayaan, dan modern dengan merefleksikan *fashion* pada *event carnival* di jember yang mengusung gaya defile/tema pada setiap tahun *event* tersebut digelar.

## ABSTRACT

**Romadhan, Moch. Ilyas, 2021, DESIGN OF JEMBER FASHION CARNIVAL MUSEUM WITH HYBRID ARCHITECTURE APPROACH. Supervisor: Dr. Agung Sedayu, M.T, Aisyah Nur Handryant, M.Sc**

**Keywords:** Museum, Fashion, Hybrid Architecture

Fashion or fashion is very attached to every human being. In its nature, fashion is a development of one's identity or identity by a person. (Berek, 2014) explains through his work that fashion as a culture shows that fashion is a cultural phenomenon, in the sense that fashion is a method used by a group or individual to construct and communicate their identity and people tend to make it based on what other people use.

Jember is a city with the title of the 4th best in the world with the annual Jember Fashion Carnival, this event is progressing every year and is amazed by the people who enjoy it. Whether in terms of the beauty of the attractive fashion of clothing, in terms of the participants who followed, even the enthusiasm of the audience to attend to enliven the big event which was held to commemorate this month of visit to Jember.

But all that, as said (Nastiti, Jusuf, Indah 2014) so far Jember still does not have a JFC Center which is devoted to management, even accommodating all forms of Jember Fashion Carnival activities. Jember only has a few small museums that strive for some relics and even those managed by the private sector / individuals. For example, the literacy museum on Jalan Semanggi Jember, this museum is combined with a cafe that aims to educate visitors about the characters that have developed in the world. The second most basic problem is, because this event was held once in error and the large number of visitors who attended resulted in a lot of garbage scattered after the event took place.

Jember Fashion Carnival Museum Design Using a Hybrid architectural approach in order to reflect local culture in a modern way. By reflecting on local culture that carries the history of cultural locality, and modern by reflecting on the clothing at the carnival in Jember which carries a sharpening style / theme every year the event is held.

## تجريدي

الهجين المعمارية الهندسة نهج مع جيمبر أزياء كرنفال متحف تصميم، ٢٠٢١، إلياس محمد، رمضان

،الماجستير ،سيدايو أغونغ الدكتور :المشرف المحاضر

الماجستير ،هانديانت نور عائشة

الهجين العمارة ،أزياء ،متحف :الرئيسية الكلمات

،بيريك) .شخص قبل من الهوية أو الهوية تطوير هو الأزياء فيدرته في .إنسان كل على جدا تعلق هي الموضة أو الموضة تستخدم التي الطريقة هي الموضة أن بمعنى ،ثقافية ظاهرة هي الموضة أن الثقافية أزياء عمله خلال من يشرح (٢٠١٤ الآخرين قبل من يستخدم ما أساس على أحكام إصدار إلى يميلون والناس لها أو هويته والتواصل لبناء فرد أو مجموعة

ودهشت سنويا يتقدم الحدث وهذا ،الموضة كرنفال جيمبر سنوي حدث لديها العالم في المسند أفضل ٤سنة مع المدينة جيمبر حماس حتى ،يتابعون الذين المشاركين حيث من ،المعروضة الأزياء ملابس جمال حيث من أما .به يتمتعون الذين الناس جيمبر إلى الزيارة شهر ذكرى في عقد الذي الكبير الحدث إحياء لحضور الجمهور

مخصص JFC مركز يملك لا جيمبر يزال لا الآن حتى (٢٠١٤ إنده ،يوسف ،ناستيتي) قال كما ،ذلك كل على ردا ولكن التي الصغيرة المتاحف من قليل عدد سوى لديها جيمبر .جيمبر أزياء كرنفال أنشطة أشكال جميع إسكان وحتى وإدارة لاستيعاب ويستخدم ،جيمبر سيمينجي جالان في السيناريو متحف ،المثال سبيل على ،الفردية / الخاص القطاع ويديرها الآثار بعض تحمل ،هي الأساسية الثانية المشكلة .العالم في تطورت التي الشخصيات حول الزوار تثقيف إلى يهدف مقهى مع كواحد المتحف هذا الحدث بعد المتناثرة القمامة من الكثير في النتائج يحضرون الذين الزوار ويفيض ،السنة في واحدة مرة يقام الحدث هذا لأن

خلال من .الحديثة مع المحلية الثقافة تعكس أن أجل من الهجينة العمارة نهج باستخدام الكرنفال للأزياء جيمبر متحف تصميم جيمبر الذي في الكرنفال حدث في الموضة عكس خلال من والحديثة ،الثقافي التاريخ مكانة تحمل التي المحلية الثقافة عن التعبير .الحدث يقام عام كل في الموضوع / التدنيس نمط يحمل

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa Arsitektur. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu iringan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor UIN Malang, Drs. Sri Harini, M.Sc selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Tarranita Kusumadewi, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang, yang mana telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Bapak Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T, dan Ibu Aisyah nur Handryant, M.Sc selaku pembimbing, yang telah rela meluangkan waktu untuk memberikan arahan, masukan, serta solusi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Abah, Umi, kakak, adik, serta keluarga besar yang telah membantu sepenuh hati melalui doa maupun materiil yang diberikan.
4. Teman-teman saudara seperjuangan Arsitektur Kodok Angkatan 2016 yang telah menemani, membantu, dan mengisi hari-hari dengan banyak kenangan hingga hari ini.
5. Teman-teman kontrakan joss yang sudah menemani dalam suka maupun duka, di setiap hari-hari saya.
6. Teman-teman konsultan dan kontraktor CV. Barokah Entreprize dan Omahome Mas Obby, Mas Ujang, Mas Goffar, Agrasafi, Mahendra yang telah memberikan banyak ilmu di lapangan dan juga memberikan pinjaman laptop kepada penulis sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.

Penulis menyadari tentunya tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik yang membangun amat diharapkan dari semua pihak. Pada akhirnya penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan

keilmuan, khususnya bagi penulis dan adik tingkat yang menjadikan ini sebagai referensi dalam penulisan tugas akhir nantinya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Malang, 1 April 2021

Penulis

## Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
LEMBAR KELAYAKAN CETAK .....	iv
TUGAS AKHIR 2021 .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
Daftar Isi.....	xii
BAB. I.....	17
PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar belakang .....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	19
1.3 Tujuan Perancangan .....	19
1.4 Manfaat Perancangan .....	20
1.5 Batasan Rancangan.....	20
1.6 Keunikan Rancangan .....	22
BAB II .....	24
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
2.1 Tinjauan Objek Desain .....	24
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek .....	24
2.1.1.1 Definisi Museum .....	24
2.1.1.2 Definisi <i>Fashion</i> .....	26
2.1.1.3 Sejarah <i>Fashion</i> .....	26
2.1.1.4 Sejarah Jember <i>Fashion Carnival</i> .....	29
2.1.1.5 Profil Peserta JFC .....	34



2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek .....	34
2.1.2.1 Persyaratan Fasilitas Dalam Museum .....	36
2.1.2.2 Teori Ruang.....	40
2.1.2.3 Tinjauan Pengguna Objek.....	54
2.1.2.4 Studi Preseden Objek.....	56
2.1.2.5 Nitteroi <i>Contemporary Art Museum</i> .....	56
2.2 Tinjauan Pendekatan Desain .....	58
2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain.....	58
2.2.2 Prinsip Pendekatan Desain .....	62
2.2.2.1 Prinsip Aplikasi Pendekatan Arsitektur <i>Hybrid</i> .....	63
2.2.2.2 Studi Preseden Pendekatan.....	64
2.2.2.4 The Louis Vuitton Fondation.....	65
2.2.2.5 Museum MACAN .....	69
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islam .....	70
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam .....	70
2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam .....	71
BAB III .....	73
METODE PERANCANGAN.....	73
3.1 Tahap <i>Programming</i> .....	74
3.1.1 Tahap Pra Rancangan .....	75
3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	75
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan .....	76
3.2.3 Teknik Sintesis.....	78
3.3 Skema Tahapan Rancangan .....	80
BAB IV .....	82
ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN .....	82
4.1 Analisis Kawasan Tapak Rancangan .....	82
4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan .....	82

4.1.1.1 Geografis .....	82
4.1.1.2 Administratif .....	83
4.1.1.3 Kondisi Fisik .....	83
4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar Lokasi Tapak .....	86
4.1.3 Syarat atau Ketentuan Lokasi Pada Objek Perancangan .....	87
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan .....	88
4.1.5 Analisis Kawasan Perancangan.....	88
4.1.6 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak .....	89
4.2 Analisis Perancangan.....	90
4.2.1 Analisis Fungsi .....	90
4.2.2 Analisis Ruang .....	90
4.2.2.1 Besaran Ruang dan <i>Bubble Diagram</i> .....	91
4.2.2.2 Fungsi Ruang .....	92
4.2.2.3 Sirkulasi Pengguna.....	95
4.2.2.3 Kesimpulan .....	96
4.2.3 Analisis Tapak .....	96
4.2.3.1 Point Of Interest.....	97
4.2.3.2 Jejaring Infrastruktur .....	98
4.2.3.3 Topografi.....	99
4.2.3.5 Iklim .....	100
4.2.3.6 Vegetasi .....	101
4.2.3.7 Intensitas Manusia di Sekitar Tapak.....	102
4.2.3.8 Kesimpulan Analisis Tapak .....	103
4.2.4 Analisis Bentuk .....	104
4.2.4.1 Tata Massa .....	104
4.2.4.2 Fasad Bangunan.....	105
4.2.4.3 Struktur .....	106
4.2.4.4 Utilitas Lingkungan Pada Tapak.....	107

BAB V .....	109
KONSEP PERANCANGAN .....	109
5.1 Konsep .....	109
5.1.1 Konsep Dasar .....	109
5.1.2 Konsep Tapak (Iklim) .....	111
5.1.3 Konsep Tapak (Vegetasi) .....	112
5.1.4 Konsep Bentuk .....	113
5.1.5 Konsep Ruang .....	114
5.1.6 Konsep Struktur .....	115
5.1.7 Konsep Utilitas .....	116
BAB VI .....	118
HASIL RANCANGAN .....	118
6.1 Dasar Rancangan .....	118
6.2 <i>Siteplan dan Layout Plan</i> .....	123
6.3 Tampak Kawasan .....	124
6.4 Potongan Kawasan .....	126
6.5 Tampak Bangunan .....	127
6.6 Denah Bangunan .....	129
6.7 Perspektif Eksterior .....	130
6.4 Perspektif Interior .....	135
Bab VII .....	137
PENUTUP .....	137
7.1 Kesimpulan .....	137
7.2 Saran .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	139

(Halaman sengaja dikosongkan)

## BAB. I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Fesyen atau *fashion* sangat melekat pada diri setiap manusia. Pada fitrahnya *fashion* merupakan pembangunan jati diri atau identitas oleh seseorang. Menurut Berek (2014) melalui karyanya *fashion as cultural* bahwa *fashion* merupakan fenomena kultural yang digunakan suatu kelompok atau individu untuk mengonstruksi dan mengomunikasikan identitasnya dan orang cenderung membuat penilaian berdasarkan atas apa yang dipakai oleh orang lain.

Salah satu daerah di Indonesia yang kini mulai dipertimbangkan oleh dunia internasional dari segi *fashion* adalah Jember. Jember banyak menuai prestasi dengan beberapa torehannya melalui *event* tahunan yang biasa dikenal dengan “Jember *Fashion Carnival*”. Acara ini tiap tahunnya mengalami kemajuan dan decak kagum bagi masyarakat yang menikmatinya. Mulai dari sisi keindahan mode pakaian yang ditampilkan, atau dari segi peserta yang mengikuti, bahkan antusiasme penonton untuk hadir meramaikan pagelaran besar yang diadakan dalam memperingati bulan berkunjung ke Jember (BBJ) tersebut.

Jember *Fashion Carnival* sendiri merupakan sebuah genre seni pertunjukan masa kini yang menampilkan keindahan hasil kreativitas seni tari, musik, teatral, bahkan juga seni rupa yang pada awalnya bermula dari acara *fashion show* keluarga Dynand Fariz yang berlangsung setiap lebaran. Dari situ kemudian berkembang menjadi bisnis kerja yang akhirnya lahir Dynand Fariz *fashion house*. Dalam sejarahnya penyelenggaraan Jember *Fashion Carnival* (JFC) teretus dari ide Dynand Fariz dimana ia sering melihat pagelaran reog yang sering memadati jalanan protokol kota, hingga akhirnya munculah ide membuat parade *carnival* yang dilakukan sambil menari di jalanan.

Perjalanan Dynand Fariz dalam mengembangkan ide tersebut tidaklah mudah, banyak sekali pertentangan yang didapatkan. Mulai dari dipanggil dewan perwakilan rakyat daerah sebelum *show time* berlangsung, dimana ia harus presentasi didepan anggota fraksi yang notabene 80-90% tidak setuju dengan adanya parade ini. Mereka beranggapan bahwa Dynand Fariz tidak mengangkat budaya lokal yang ada di Jember. Namun lambat laun, cacian tersebut mulai terjawab dengan munculnya berita mengenai JFC di Koran Kompas halaman pertama.

Kemudian pada tahun 2001 penggagas JFC tersebut melakukan parade berkeliling alun-alun Jember dengan memakai kostum yang sudah didesain sebelumnya. Parade *carnival* tersebut secara mengejutkan menarik perhatian dari masyarakat

Kota Jember. Masyarakat sangat tertarik dengan busana yang didesain dengan kreatif dan dipamerkan dengan cara menari dan berjalan di jalanan.

Sampai sejauh ini JFC telah berkembang menjadi industri kreatif masyarakat Jember yang pada awalnya dianggap tidak memiliki kapasitas dalam berkarya, hingga kini dipandang sebagai tambang kreatif dibawah naungan kementerian pariwisata Republik Indonesia. Bahkan Presiden Joko widodo pada tahun 2018 sudah meresmikan Jember sebagai kota *carnival* dunia (dynand, 2018).

Lebih lanjut prestasi yang sudah ditorehkan tim jember *Fashion Carnival* sangat banyak entah itu ditingkat nasional, asia ataupun ditingkat internasional. Jember *Fashion Carnival* sampai saat ini menduduki posisi pertama di asia dan keempat di dunia setelah mardi gras (USA), Rio de janeiro (Brazil), dan Faschnact (Jerman). Lalu pada tahun 2014 di ajang miss supranational tim JFC meraih penghargaan sebagai *best national costume*, dan pada tahun 2015 di ajang *miss universe* kostum rancangan Dynand Fariz yang bertema *The chronicle of Borobudur* juga meraih *best national costume*.

Namun menanggapi beberapa fakta tersebut, seperti yang dikatakan Dynand Fariz, bahwa dalam beberapa tahun kedepan ia ingin Jember memiliki museum JFC, sehingga ratusan kostum yang sudah disimpan di *basecamp* (dynand fariz mode) bisa dipajang dan dinikmati banyak orang. Kemudian (Nastiti, Jusuf, Indah 2014) menyampaikan sejauh ini Jember juga belum memiliki pusat JFC yang dikhususkan untuk menampung, mengelola, bahkan mewadahi segala bentuk kegiatan Jember *Fashion Carnival*. Karena tidak adanya museum, atau pihak pemerintah yang mau menampung dan mengelola kostum-kostum tersebut, akibatnya kostum tersebut hanya sekali digunakan dalam acara JFC. Padahal itu bisa menambah potensi Jember di bidang seni dan pariwisata bahkan memperkenalkan nama Jember di kalangan domestik (nasional) dan mancanegara (internasional).

Dalam islam ayat yang membahas mengenai museum bisa digolongkan dalam salah satu pengelolaan suatu barang. Seperti yang dijelaskan dalam (QS. al-Hasyr : 18) anjuran yang mana menjelaskan bagaimana memperhatikan kepentingan hari esok atau masa datang, Allah SWT berfirman : "*Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*" Ayat ini merupakan landasan dari pemanfaatan harta benda untuk tujuan masa mendatang. Pemenuhan kebutuhan di masa mendatang dapat dapat direalisasikan melalui tabungan (penyimpanan) sebagai kebutuhan dari kegiatan pemanfaatan harta benda saat ini yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan lain di masa datang.

Lebih lanjut mengenai Museum yakni merupakan sebuah institusi non-profit dan

permanen di dalam pelayanan masyarakat dan pengembangannya terbuka bagi publik, yang mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan peninggalan/warisan manusia, baik berwujud maupun tidak berwujud, dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, studi, dan kesenangan” (ICOM dalam Komarac, 2014). Namun, museum mungkin juga terkait dengan organisasi profit lain karena juga mengejar tujuan komersial. Perubahan dalam definisi kata museum menjadi saksi pergeseran penting dari definisi museum fungsional, yang berbasis objek atau koleksi (*collection-based*) menjadi definisi yang bertujuan, yang berbasis orang (*people-based*). Oleh karena itu, museum terdorong untuk mengubah fokus mereka dari sebelumnya pada koleksi menjadi kepada pengunjung. Ke depan museum perlu menerima pemasaran sebagai sebuah alat bertahan hidup dan memposisikan pemasaran dalam kaitan antara museum dan pengunjung.

Untuk menciptakan museum yang tetap bisa mengusung unsur lokalitas budaya Jember dan tidak meninggalkan kesan modern, pemilihan pendekatan arsitektur *hybrid* sangat tepat karena pendekatan arsitektur *hybrid* merupakan pendekatan yang menggabungkan dua aspek arsitektur yang dapat menghasilkan nuansa baru. Bahkan (Jencks, 1986) menambahkan pengertian arsitektur *hybrid* sebagai kompleksifikasi elemen-elemen modern dengan yang lainnya. Secara teknis berarti mencampur dua unsur arsitektur yang berbeda. Maka dari itu pemilihan pendekatan arsitektur *hybrid* dengan menyesuaikan budaya sekitar (pandhalungan jember) dengan tanpa meninggalkan unsur-unsur *fashion* yang mendunia didalamnya dan selalu *up-to-date* mengikuti zaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah :

1. Bagaimana rancangan Museum Jember *Fashion Carnival* yang dapat mengusung unsur lokalitas pandhalungan jember dengan tanpa meninggalkan unsur *fashion* yang mendunia dan selalu *up to date*?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan Arsitektur *Hybrid* pada rancangan Museum Jember *Fashion Carnival*?
3. Bagaimana menjadikan Jember sebagai salah satu kota yang memiliki Museum yang menerapkan prinsip keislaman?

## 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* di Jember dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* adalah :

1. Menghasilkan sebuah Museum Jember *Fashion Carnival* yang dapat yang mengedukasi warga tentang mode trend yang mengangkat budaya pandhalungan Jember, dan pentingnya menjaga kebudayaan
2. Untuk merancang sebuah Museum Jember *Fashion Carnival* yang menerapkan pendekatan Arsitektur *Hybrid*.
3. Untuk merancang sebuah Museum Jember *Fashion Carnival* di Jember yang berasaskan nilai-nilai keislaman.

#### 1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* yaitu :

##### a. Bagi perancang

1. Bermanfaat untuk lebih mendalami ilmu arsitektur serta mengembangkan dan mengaplikasikan kreativitas,
2. Bermanfaat untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat pada Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid*.

##### b. Bagi Masyarakat

1. Sebagai wadah busana defile tiap *event* yang diselenggarakan oleh JFC
2. Sebagai sarana edukasi warga tentang mode trend busana dunia
3. Sebagai sarana wisata dan sarana yang mengedukasi masyarakat tentang perjalanan JFC dan *trend* mode di Indonesia bahkan dunia,
4. Sebagai sarana yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar dengan adanya sentra oleh-oleh dan warung makan.

##### c. Bagi Pemerintah Setempat

1. Dapat memberikan dampak positif berupa *branding city* yang bisa lebih mengangkat lagi nama Jember dan Indonesia di kancah Internasional.
2. Dapat meningkatkan ekonomi masyarakat Jember dan sekitarnya,
3. Dapat meningkatkan kunjungan dari wisatawan lokal maupun mancanegara di Jember,
4. Membantu pemerintah dalam memperkenalkan budaya Indonesia maupun budaya kabupaten Jember kepada wisatawan mancanegara.

#### 1.5 Batasan Rancangan

Batasan dalam perancangan sangat dibutuhkan, dengan adanya batasan-batasan ini diharapkan perancangan ini menghasilkan *output* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Berikut merupakan Batasan dalam Perancangan Museum Jember *Fashion*



*Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid*, yaitu :

a. Lokasi

Lokasi perancangan dipilih karena strategis berada dipusat kota yang berada di Jl. Nasional II, Kaliwates, Jember tepat bersebrangan langsung dengan lippo plaza Jember.

b. Objek

Objek perancangan merupakan Museum Jember *Fashion Carnival* yang terdiri dari bangunan primer berupa museum, bangunan sekunder berupa carnival hall, auditorium, workshop dan bangunan service berupa area toilet.

c. Pendekatan

Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* menggunakan pendekatan arsitektur Arsitektur *Hybrid* yang menitik beratkan pada fasad dan interior modern pada bangunan.

d. Skala

Skala pelayanan objek rancangan mencakup skala nasional. Perancangan museum akan dijadikan tempat busana yang digunakan paska event JFC dilaksanakan. Serta menjadi tempat pusat pameran busana berskala nasional.

e. Pengguna

Sasaran pengguna adalah wisatawan lokal maupun mancanegara dengan seluruh golongan usia.

f. Fungsi

Menghasilkan rancangan sebagai wadah komunitas Jember *Fashion Carnival*, sebagai wisata edukasi, serta melindungi lokalitas aset budaya kabupaten Jember, dan menjaga kostum dari tiap defile yang ada di setiap parade Jember *Fashion Carnival*. Fasilitas yang akan disediakan dalam bangunan ini antara lain, yaitu :

- 1) Area *display* busana
- 2) Area edukasi
- 3) Area komersil
- 4) Masjid
- 5) Arena bermain anak
- 6) Taman
- 7) *Workshop*
- 8) Auditorium
- 9) *Carnival road*
- 10) *Carnival hall*
- 11) Ruang kostum
- 12) Ruang rias
- 13) Ruang ganti

14) Studio foto

15) Serta fasilitas pengelola, servis, dan pendukung

#### 1.6 Keunikan Rancangan

Pada umumnya orang selalu memandang museum adalah suatu bangunan yang membosankan, jadul, tidak *up to date*, hanya menyimpan koleksi barang-barang bersejarah, serta lingkungan sekitar museum cenderung membosankan. Sehingga objek museum yang seharusnya menjadi ikon daerah sekitar menjadi tenggelam dan banyak ditinggalkan. Namun, dalam perancangan ini museum dengan *background* yang seperti itu akan ditiadakan dengan menjawabnya melalui pendekatan Arsitektur *Hybrid*, yakni dengan menggabungkan budaya tradisional (pandhalungan jember) dan modern (mengenai tema-tema yang akan diusung pada setiap pagelaran JFC berlangsung), serta dengan menjawab isu permasalahan yang terjadi.

Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* memiliki potensi sebagai wadah busana *defile* tiap event JFC, area edukasi trend mode busana dunia, area komersil, arena bermain anak, dll. Keterkaitan objek perancangan terhadap yaitu mencakup teori dan prinsip dalam perancangan dan memberikan solusi dalam perancangan yang mewadahi busana *defile* di tiap event JFC.

Melalui pendekatan Arsitektur *Hybrid* diharapkan juga bisa membantu perekonomian masyarakat sekitar dengan adanya griya area komersil, serta juga dapat mengintegrasikan pendekatan tersebut dengan nilai-nilai Islam dan menghilangkan hal-hal yang mengarah kepada kemusyrikan, juga dapat mengangkat nama Jember di bidang *fashion* lebih dikenal lagi di kalangan masyarakat Indonesia bahkan dunia internasional.

(Halaman sengaja dikosongkan)

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Objek Desain

Objek perancangan adalah Museum Jember *Fashion Carnival* yang merupakan tempat berlangsungnya berbagai kegiatan mulai dari pengumpulan koleksi, peminjaman koleksi, wisata edukasi, workshop pembuatan kostum, ruang latihan, dll), penyimpanan dan pengelolaan koleksi (penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan), preservasi meliputi reproduksi yakni sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi lainnya, penyimpanan untuk menyelamatkan koleksi asli dari factor merugikan, registrasi sebagai pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi. Observasi untuk menyeleksi koleksi agar disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum. Serta apresiasi pendidikan yakni sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal dan apresiasi rekreatif museum yang sifatnya menyajikan acara yang menghibur.

##### 2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

Menjelaskan tentang definisi dari objek Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid*

###### 2.1.1.1 Definisi Museum

Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sejak tahun 1977, setiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai Hari Museum Internasional.

Bahkan fungsi museum sendiri harus bisa melindungi benda-benda dari perusakan, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu. Setiap benda-benda yang dipamerkan/diperagakan haruslah mendapat pencahayaan yang baik, biasanya dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada. Peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman bentuk, urutan ruang-ruang yang sesuai. Sedapat mungkin masing-masing kelompok gambar ditempatkan dalam satu ruang atau dalam rangkaian ruang yang berurutan.

Menurut A.C Parker museum merupakan sebuah lembaga yang secara aktif

menjelaskan dunia, manusia, dan alam. Sedangkan menurut Douglas A. Allan museum merupakan sebuah gedung yang didalamnya menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan. Berikut jenis-jenis museum berdasarkan jenis koleksi yang dimilikinya antara lain :

- Museum seni

Biasa dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan didinding, akan tetapi diletakkan diruang khusus.

- Museum sejarah

Merupakan museum yang memeberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni, dan benda arkeologi.

- Museum Maritim

Merupakan museum yang menspesialisasikan terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.

- Museum Otomotif merupakan museum yang memamerkan kendaraan.

- Museum Sejarah alam

Merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya. Pada umumnya memberi edukasi yang berfokus pada dinosaurus, sejarah kuno, dan antropologi.

- Museum Open Air

Merupakan museum yang mengkoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.

- *Science* Museum

Merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah scientific dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual. Museum jenis ini memungkinkan memiliki studioMAX yang merupakan studio visual tiga dimensi.

- Museum Spesialisasi

Merupakan museum yang menspesialisasikan pada topic tertentu. Contoh museum ini adalah museum ulos, museum batik, museum music, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini umumnya member edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.

- Museum Virtual

Merupakan museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak

memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

#### 2.1.1.2 Definisi *Fashion*

Mode atau fesyen (Inggris: *fashion*) adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. Secara umum, fesyen termasuk masakan, bahasa, seni, dan arsitektur. Bahkan menurut Thomas Carlyle : “Pakaian adalah perlambang dari jiwa. Pakaian tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia”. Dengan kata lain, *fashion* dapat diartikan sebagai kulit segi sosial yang mengandung pesan dan juga cara hidup individu maupun komunitas tertentu yang menjadi bagian dari kultur sosial. Sedangkan menurut Malcolm Barnard menyatakan, bahwa dilihat dari sisi etimologi maka kata *fashion* ini berhubungan erat dengan sebuah kata dari bahasa Latin, yaitu *factio* yang memiliki arti “membuat”. Oleh karena itu, maka *fashion* merupakan sebuah aktivitas yang sedang dilakukan oleh seseorang. Namun saat ini, tampaknya telah terjadi penyempitan pada makna. Karena hari ini *fashion* lebih mengarah pada suatu mode yang dipakai oleh individu atau kelompok seperti busana dan perhiasannya. Meskipun sebenarnya *fashion* memiliki definisi sebagai satu bentuk, jenis, tata cara atau tindakan.

#### 2.1.1.3 Sejarah *Fashion*

*Fashion* didunia selalu berkembang dari tahun ke tahun. Perkembangan dunia *fashion* sangat berpengaruh pada perang, politik, budaya, pergerakan ekonomi, sosial dan banyak pendukung lain lagi yang ikut andil dalam mengubah *fashion* yang ada. Berikut merupakan sejarah perkembangan *fashion* didunia:

##### 1. Tahun 1900-an - *Feathered Hat*

“*Plume Boom*” menandai masa awal abad ke 20 pada dunia *fashion*. Pada abad ini pemakaian topi dengan bulu asli mencapai puncak tertingginya sehingga mengakibatkan penurunan populasi besar-besaran pada burung. Bahkan beberapa burung hampir mendekati angka kepunahan pada abad ini.



**Gambar 2.1 Contoh Topi Dengan Bulu Asli**

(Sumber: <http://www.bahankain.com> )

## 2. 1950-an - The Poodle Skirt

Dengan berakhirnya masa Perang dan krisis ekonomi, pada decade ini merupakan awal dari generasi penari Rock 'n Roll. Masyarakat merasa bahagia dan menari setiap saat. Para penari mendambakan pakaian yang menunjang gerakan mereka menjadi bebas dan tanpa batas. Maka diciptakanlah pakaian yang lebar dan banyak disebut dengan “pudel” rok, karena banyak ditampilkan gambar anjing diujung roknya. Rok selutut ini sering dipadupadankan dengan cardigan, syal, ikat pinggang besar, kaos kaki berenda dan sepatu jenis oxford.



**Gambar 2.2 Contoh Pakaian Pada Era *The Poodle Skirt***

(Sumber: <http://www.bahankain.com> )

## 3. 1980-an - Oversized Sunglasses

Kacamata hitam dengan bingkai besar menjadi populer di tahun 80-an, walaupun kacamata jenis ini telah digunakan sebelumnya pada tahun 60-an oleh Jackie Kennedy untuk bersembunyi dari para paparazzi. Desain fashion di tahun 80-an cenderung pada sesuatu yang besar, seperti kacamata besar, rambut besar, dan bahu besar.



**Gambar 2.3 Gaya Pakaian Pada Era *Oversize Sunglasses***

(Sumber: <http://www.bahankain.com>)

#### 4. 1990-an - Chuck Taylors

Pada era ini fashion dunia melirik pada pengenalan sepatu. Chuck Taylors awalnya dibuat untuk para pemain bola basket, namun perkembangannya semakin terlihat dengan pesat di beberapa daerah. Sepatu ini identik dengan para pecinta grunge, punk rocker, dan rocker. Dan sampai saat ini sepatu inilah yang paling populer dikalangansepatu lainnya.



**Gambar 2.4 Gaya Pakaian Pada Era *Chuck Taylors***

(Sumber: <http://www.bahankain.com>)



## 5. Saat ini

Saat ini, era ini dan zaman ini hampir terlihat diseluruh penjuru dunia bahwa getaran terjadi pada fashion dengan tema vintage. Melihat melalui sejarah fashion yang telah terjadi, tren ini akan terus berkembang di klasik retro.



Gambar 2.5 Gaya Pakaian Yang Umum Saat Ini  
(Sumber: <http://www.bahankain.com>)

### 2.1.1.4 Sejarah Jember *Fashion Carnival*

Jember *Fashion Carnival* merupakan sebuah genre seni pertunjukan masa kini yang menampilkan keindahan hasil kreativitas seni tari, musik, teatrikal, bahkan juga seni rupa yang pada awalnya bermula dari acara *fashion show* keluarga Dynand Fariz yang berlangsung setiap lebaran. Dari situ kemudian berkembang menjadi bisnis kerja yang akhirnya lahir Dynand Fariz *Fashion House*. Dalam sejarahnya penyelenggaraan Jember *Fashion Carnival* (JFC) tercetus dari ide Dynand Fariz dimana ia sering melihat pagelaran reog yang sering memadati jalanan protokol kota, hingga akhirnya munculah ide membuat parade *carnival* yang dilakukan sambil menari di jalanan.

Kemudian keberadaan Dynand Fariz *Fashion House* tersebut menjadi suatu hal baru yang ada di Jember dan hanya sedikit masyarakat yang tau. Oleh karena itu setiap tahunnya, diadakan sebuah acara *fashion week* yang terinspirasi dari acara rumah mode yang ada di negara-negara *fashion* lain. Acara *fashion week* tersebut sebagai misi untuk mengembangkan Rumah Mode agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Pada tahun 2002, acara *fashion week* yang dilakukan berbeda dengan tahun sebelumnya. Acara ini dilakukan dengan arak-arakan/pawai para karyawan dengan memakai busana yang didesain kreatif dan unik. Arak-arakan tersebut dilakukan disekitar lingkungan kantor rumah mode Dynand Fariz.



**Gambar 2.6 Dynand Fariz Penggagas JFC**

(Sumber: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2019/04/18/dynand-fariz-penggagas-jember-fashion-carnaval-telah-tiada-keinginannya-ini-belum-tercapai>)

Arak-arakan tersebut secara mengejutkan menarik perhatian masyarakat Kota Jember. Masyarakat sangat tertarik dengan busana yang didesain dengan kreatif dan dipamerkan dengan cara menari dan berjalan di jalanan. Hal tersebut membuat masyarakat menyambut acara tersebut dengan tanggapan positif dan apresiasi yang baik. Antusias dan tanggapan positif masyarakat, menjadi ide bagi Dynand Fariz untuk membuat acara *fashion week* selanjutnya lebih kreatif dan meriah. Ide tersebut akhirnya disatukan dengan cita-cita Dynand Fariz untuk membuah sebuah karnaval *Fashion* di Jember.

Dynand Fariz dan pengelola Rumah Mode menyadari, bahwa persiapan harus dilakukan dengan benar-benar terkonsep, kerana acara yang diselenggarakan bukanlah acara pekan mode seperti tahun sebelumnya. Acara yang akan diselenggarakan adalah sebuah acara karnaval *fashion* yang diharapkan nantinya dapat menarik perhatian masyarakat Jember. Dynand Fariz menginginkan acara karnaval *fashion* yang akan diselenggarakan memberikan dampak yang positif bagi Jember sehingga tidak selesai begitu saja apabila pertunjukannya telah usai. Ia ingin membuat acara ini terkonsep dan tertata dengan baik sesuai dengan peraturan dan prosedur yang ada.

Visi, misi serta konsep yang dirumuskan pada dasarnya adalah untuk menjadikan Jember sebagai kota karnaval dunia dan sebagai pelopor kota karnaval di Indonesia. Konsep tersebut semakin menegaskan bahwa karnaval *fashion* yang akan diselenggarakan harus sesuai dengan visi dan misi yang telah dirumuskan. Oleh karena itu dalam persiapan menentukan tema dan desain busana yang akan diperagakan,

dibutuhkan *research* terlebih dahulu.

*Research* yang dilakukan meliputi tema-tema global dunia yang sedang terjadi serta melakukan inovasi desain busana yang belum pernah ada sebelumnya. Perencanaan dan persiapan dilakukan sedemikian rupa bertujuan agar nantinya karnaval yang diselenggarakan dapat diterima dan mendapatkan sambutan positif dari pemerintah dan masyarakat Jember. Seiring dengan hal tersebut, sebuah nama Jember *Fashion Carnival* (JFC) menjadi nama yang telah disepakati menjadi nama kegiatan acara tersebut. Persiapan yang matang telah dilakukan, akan tetapi proses terselenggaranya acara JFC mengalami beberapa kendala. Pada tahap pengajuan proposal kegiatan dan surat ijin penyelenggaraan acara kepada pihak pemerintah.

Akan tetapi proses pengajuan surat ijin penyelenggaraan tersebut tidak disambut oleh pemerintah dengan baik. Pada waktu itu pemerintah justru tidak mendukung adanya kegiatan atau penyelenggaraan karnaval *fashion*. Pemerintah tidak mendukung adanya acara tersebut dengan alasan bahwa acara karnaval *fashion* bukan merupakan budaya asli daerah Jember. Hal ini dikarenakan tema yang dibawa pada saat itu adalah tema yang cenderung menuju pada budaya barat, dan tidak mengangkat budaya lokal Jember (pandhalungan).

Dengan alasan tersebut pemerintah tidak bisa memberikan surat ijin penyelenggaraan, sehingga menjadi sebuah halangan untuk menyelenggarakan JFC. Adanya larangan dari pemerintah tersebut, tidak menggoyahkan niat Dynand Fariz dalam menyelenggarakan acara karnaval *fashion* tersebut. Meskipun surat ijin dari pemerintah belum bisa didapatkan, akan tetapi persiapan acara tetap dilakukan. Hal ini sebagai wujud kesungguhan bagi Dynand Fariz dan tim, untuk menyelenggarakan acara yang dikonsep untuk membanggakan nama Jember pada masyarakat luas. Dynand Fariz sebagai kreator JFC, tidak putus asa dalam meyakinkan pemerintah bahwa acara tersebut tidak menyalahi budaya yang ada.

Presentasi dilakukan beberapa kali kepada pihak-pihak pemerintah yang terkait, untuk menjelaskan visi, misi dan konsep besar dari JFC. Pada akhirnya dua hari sebelum pelaksanaan, Dynand Fariz dan tim berhasil meyakinkan pihak pemerintah, sehingga surat ijin penyelenggaraan acara telah didapatkan dan ditandatangani oleh Bupati Jember tertanggal 31 Desember 2002. Setelah mendapatkan surat ijin, keesokan harinya yaitu, 1 Januari 2003 penyelenggaraan JFC dilakukan.



**Gambar 2.7 Logo Jember Fashion Carnival**  
 (Sumber: <http://www.jemberfashioncarnival.com>)

**Tabel 2.1 Sejarah Jember Fashion Carnival**

1998	Berdirinya Rumah Mode Dynand Fariz sebagai realisasi dari keinginan sdr. Dynand Fariz sebagai pendidik di bidang <i>fashion</i> tidak hanya memahami teori saja tetapi juga terjun langsung sebagai praktisi sehingga tahu persis keadaan di lapangan.
2001	Dimulainya acara Pekan Mode Dynand Fariz dimana seluruh karyawan selama sepekan harus berpakaian sesuai dengan trend <i>fashion</i> dunia
2002	Dimulainya acara pekan Mode Dynand Fariz dengan berkeliling kampung dan alun-alun Jember . Timbulnya gagasan untuk menyelenggarakan JFC.
2003	1 Januari 2003 JFC 1 diselenggarakan bersamaan dengan HUT Jember dengan tema busana CowBoy, Punk dan Gypsy. 30 Agustus 2003 JFC 2 diselenggarakan bersamaan dengan TAJEMTRA dengan tema busana Arab, Maroko, India, China dan Jepang ( Asia )
2004	8 Agustus 2004 JFC 3 dengan tema busana Mali, Athena, Brazil, Indian, Futuristic dan Vintage Kalau JFC 1 dan JFC 2 EO nya adalah DFC maka mulai JFC 3 dikelola oleh JFCC
2005	7 Agustus 2005 - JFC 4 . Dipresentasikan dalam 8 Defile dan Pertama kali JFC mengangkat defile Archipelago sebagai Opening defile dalam setiap penyelenggaraannya. dengan tema Jawa. Diikuti defile berikutnya yakni Tsunami, Egypt, China, Grandprix, discontruction, England, Carribean
2006	Jember Fashion Carnival 5 (JFC-5) diselenggarakan Minggu, 6 agustus 2006 di Jember, Jawa Timur, berorientasi trend <i>fashion</i> dunia (Soft Baroque, Mock Snob, Action Tribes dan Magic Circus ). dengan tema utama “Anxiety and Spirit of The World”. Yang terbagi dalam 8 defile yakni Archipelago Bali, Forest, Poverty, Mystic, Jamaica, Underground, Russia, World Cup
2007	Minggu, 5 Agustus JFC ( Jember Fashion Carnival ) memasuki penyelenggaraan keenam. Satu visi ke depan telah dicanangkan untuk menjadikan Jember sebagai “The World Fashion Carnival” City. JFC tidak saja diharapkan menjadi milik Jember, tetapi juga milik Indonesia bahkan dunia. Tema utama kali ini “Save Our World” yang berorientasi pada trend dunia: Human, Vegetal, Mineral dan Imagination. Terbagi dalam 8 defile yakni Archipelago Borneo, Prison, Predator, Undercover, Amazon, Chinese Opera, Anime, Recycle

2008	<p>Visit Indonesia 2008. JFC ( Jember <i>Fashion Carnival</i> ) melalui Road show Nasional dan Internasional diharapkan menjadi magnet dunia sekaligus Icon Karnaval Indonesia yang berkelas dunia. Welcome to JFC “ World <i>Fashion Carnival</i> “ diselenggarakan Minggu 3 Agustus 2008 dengan tema utama “ World Evolution “ yang menginspirasi perubahan bumi karena tingkah laku manusia yang tak terkendali. Terbagi dalam 9 defile . yakni Archipelago Papua, Barricade, Off Eart, Gate 11,Roots, Metamorphic, Undersea,Robotic. JFC Marching Band.Tampil perdana sebagai Opening Defile dengan konsep berbeda dengan marching band lain.Kostum non-uniform dengan konsep “<i>Fashion and Dancing</i> “ Sebagai inovasi baru yang berorientasi Internasional Performing Art.</p>
2009	<p>Tahun Ekonomi kreatif Indonesia dan Visit Indonesia years 2009, memperkuat keberadaan JFC ( Jember <i>Fashion Carnival</i> ) sebagai fenomena global Icon Indonesia untuk karnaval berkelas dunia ,” World <i>Fashion Carnival</i>”. JFC memasuki tahun penyelenggaraan ke 8, diselenggarakan di Jember, Jawa Timur, Indonesia pada Hari Minggu, 2 Agustus 2009. Tahun ini JFC mengangkat tema utama ,”WORLD UNITY”, yang berarti satukan dan damaikan dunia. Tema ini merupakan pesan dalam mengantisipasi segala hal yang berkembang di dunia baik dari masalah sosial, ekonomi, budaya maupun politik. sekaligus mengingatkan kita akan dampak isu global warming, krisis pangan dan lain-lain. Terbagi dalam 9 defile yakni dengan Opening defile JFC Marching band dengan tema perisai, Archipelago Ranah Minang,Upperground,Animal Plants,Off Life, Hard Shoft,Container, Techno Eth, Rhythm.</p>
2010	<p>JFC 9 dengan tema “ WORLD TREASURE “ akan mengungkap keberadaan fenomena alam dan peradaban budaya masa lalu, masa sekarang dan yang akan datang. Jika diolah kembali dapat menjadi kekayaan dan sumber inspirasi yang tak ternilai. 8 Agustus 2010, Jember, Jawa timur, Indonesia kembali menjelma menjadi kota karnaval dunia disepanjang catwalk 3,6 km dan didukung sekitar 600 peserta dengan kostum,make up, koreografi ,tata warna ,karakter, stage, live &amp; ilustrasi musik dengan formasi <i>Fashion Runway</i>, dance dan teatrical, menjadikan JFC satu-satunya karnaval yang terunik,fantastik,spetakuler dan amazing di dunia dengan dihadiri ratusan ribu penonton, ribuan media, photographer dan observer yang menjadi saksi lahirnya karya anak bangsa yang berhasil mewujudkan mahakarya kreatif berkelas dunia sebagai imajinasi bagian dari keajaiban dunia. Dipresentasikan dalam 9 Defile yakni Defile pertama sebagai Opening JFC Marching Band dengan tema Dream Sky, Toraja, Butterfly,Thailand, Cactus, Kabuki,Mongol Apocalypse, Voyage.</p>

**Tabel 2.1 Sejarah Jember *Fashion Carnival***  
( sumber : <http://www.jemberfashioncarnival.com>)

Perbandingan Karnaval Jember dan Rio - Brasil		
	JFC	RIO DE JANEIRO
Penonton	350 ribu orang	4,9 juta orang
Turis asing	300 orang	400 ribu orang
Persiapan	1 tahun	1 tahun
Pekerja	2.000 orang	500 ribu orang
Perputaran uang	Rp3 miliar	US\$630 juta = Rp6 triliun
Hotel full	1 bln sebelum hari H	1 tahun sebelum hari H
Usia	13 tahun	83 tahun
Pendaftaran peserta	langsung	register 6 tahun sebelumnya
Peringkat Dunia	Peringkat 4	Peringkat 2
Liputan Berita	Peringkat 2	Peringkat 1
Liputan Foto	Peringkat 1	Peringkat 2

**Gambar 2.8 Perbandingan Karnaval di Rio dan JFC, 2019**  
( sumber : <http://www.mediaindonesia.com>)

### 2.1.1.5 Profil Peserta JFC

Menurut (JFCExhibition,2018) para peserta datang dalam event JFC ini dari berbagai pihak, mulai dari dalam negeri, internal/eksternal. Berikut para pesertanya :



**Gambar 2.9 jfc exhibition, 2019**  
(sumber : <http://www.JFCExhibition.com>)

### 2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek

Berdasarkan definisi dari museum yang sudah dijabarkan sebelumnya, museum merupakan Museum merupakan sebuah institusi non-profit dan permanen di dalam pelayanan masyarakat dan pengembangannya terbuka bagi publik, yang mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan peninggalan/warisan manusia, baik berwujud maupun tidak berwujud, dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, studi, dan kesenangan” (ICOM dalam Komarac, 2014).

Tabel 2.2 Tujuan dan fungsi museum

Fungsional	Tujuan	Basis
Fungsional museum mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan seni untuk studi dan pendidikan		Objek ( <i>object-based</i> )
	Museum adalah bagi masyarakat untuk menikmati dan belajar dari koleksi yang diadakan dalam kepercayaan bagi masyarakat	Orang/masyarakat ( <i>people-based</i> )

Tabel 2.2 Tujuan dan Fungsi Museum

(Sumber: Rentschler dan Hede (2007), Komarac (2014))

Fungsi museum telah berkembang seiring berjalannya waktu di mana menjadi lebih beragam sebagai konsekuensi dari perannya yang meningkat bagi masyarakat (Harison (2002) dalam Carvalho, Costa, dan Carvalho (2014)). Museum saat ini lebih berorientasi pada publik daripada di masa lalu, ketika museum terlihat sebagai tempat belajar dan pelestarian budaya dan sejarah. Museum ini juga menyediakan hiburan kepada pengunjung menurut Travers (2006) dalam Carvalho et al., 2014.

Museum berperan dalam menyediakan pekerjaan, menarik turis, menghasilkan aktivitas di banyak sektor, berkontribusi bagi regenerasi perkotaan, dan mendukung pertumbuhan industri kreatif dan persaingan kota (Carvalho et al., 2014). Museum menghasilkan manfaat yang diinternalisasi oleh individu, komunitas lokal, dan masyarakat secara umum. Di lain pihak, mengutip dari Kotler et al (2008), Komarac (2014) menjelaskan bahwa produk museum bisa dipandang dari tiga level, yaitu *core product*, *actual product*, dan *augmented product*. *Core product* menunjukkan kebutuhan dan benefit; misalnya, beberapa pengunjung mencari pendidikan, beberapa rekreasi dan lainnya kemampuan sosial. *Actual product* merupakan fitur dan karakteristik museum dan tawaran (seperti arsitektur bangunan, tampilan pintu masuk, restoran dan toko; program pameran dan pendidikan). Akhirnya, *augmented products* merupakan manfaat tambahan yang museum tawarkan, seperti program keanggotaan atau mengunjungi direktur museum.

Faktor lingkungan memainkan peran penting dalam menentukan intensi berperilaku dalam layanan. Persepsi simbolik (makna) mempengaruhi intensi berperilaku. Konsumen mengevaluasi lingkungan layanan (suasana, desain dan layout, faktor sosial) secara berbeda tergantung pada makna untuk suatu lingkungan layanan. Lingkungan layanan dapat digunakan sebagai sebuah alat pendiferensiasi untuk mengabadikan makna dan keunikan merek di dalam pikiran konsumen. Selanjutnya, hal ini mampu menciptakan keunggulan bersaing dan mendorong pembelian berulang (Joseph-Mathews, Bonn, dan Snepenger, 2009). Interaksi dengan pelanggan lain, partisipasi dalam aktivitas, suasana (seperti penerangan, suara, dan aroma), dan interaksi antara pelanggan dan karyawan menentukan emosi positif pelanggan. (Slatten, Krogh, dan Connolley, 2011).

Identifikasi merek pelanggan bisa mempengaruhi kualitas layanan. Kualitas layanan mempengaruhi loyalitas merek. Loyalitas merek dipengaruhi secara signifikan oleh faktor-faktor yang terkait dengan evaluasi konsumen terhadap pengalaman layanan (So, King, Sparks, dan Wang. 2013). Dalam membangun dan memelihara loyalitas pelanggan yang kuat, manajer harus menciptakan persepsi pelanggan yang positif terhadap pengalaman mengkonsumsi layanan (So, King, Sparks, dan Wang. 2013). *Service convenience* bisa menengahi hubungan kualitas layanan dan tiga sub-dimensi (kualitas interaksi, kualitas lingkungan, dan kualitas hasil). Dimensi kualitas interaksi dan lingkungan cenderung lebih penting dalam konsumsi layanan (Nguyen, DeWitt, dan Russell-Bennett, 2012).

#### 2.1.2.1 Persyaratan Fasilitas Dalam Museum

##### a) Persyaratan Umum

1. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut:
  - a. Fungsi dan Aktivasnya
  - b. Jumlah pengguna
  - c. Keamanan
2. Pintu masuk utama (main entrance) digunakan untuk pengunjung museum sedangkan terdapat pintu masuk khusus yang digunakan oleh ruangan khusus dalam bangunan seperti halnya lalu lintas koleksi.
3. Area public (umum) terdiri dari:
  - a. Bangunan Utama (Ruang display pameran)
  - b. Auditorium, *Ticket Room* dan penitipan barang, *Lobby*
  - c. Area edukasi
  - d. Area komersil
  - e. Masjid



- f. *Playground*
- g. Taman
- h. *Carnival hall*
- i. *Carnival road*
- j. *Food court*

4. Area Semi Publik terdiri dari:

- a. Bangunan Administrasi
- b. Studio foto
- c. Ruang workshop kostum

5. Area Privat terdiri dari :

- a. Ruang penyimpanan
- b. Bengkel perbaikan
- c. Ruang rias
- d. Ruang kostum
- e. Ruang ganti
- f. Ruang elektrik

**b) Persyaratan Khusus**

1. Bangunan utama

Bangunan Utama Harus:

- Memiliki lokasi yang mudah terjangkau dari luar bangunan atau dari dalam bangunan
- Dapat memuat barang koleksi untuk keperluan pameran
- Mempunyai sistem keamanan yang baik terhadap pengunjung ataupun barang-barang yang di pameran baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang dan dari segi kriminalitas
- Merupakan bangunan yang memiliki daya tarik tinggi terhadap pengunjung
- Ruang auditorium harus terjangkau dari akses luar ataupun dalam dan dapat dijadikan ruang diskusi bersama dan ruang pertemuan pengunjung dan juga pengelola.
- Memiliki tata letak ruang yang baik.
- Peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman bentuk dan urutan ruang-ruang yang sesuai. Sedapat mungkin benda-benda tersebut ditempatkan dalam satu ruang atau dalam rangkaian ruang yang berurutan.
- Kelembaban dan suhu relatif
- Pertimbangan khusus harus diberikan pada kontrol relatif yang tepat kelembaban, suhu dan polusi udara di semua area pengumpulan museum atau galeri seni. Ini

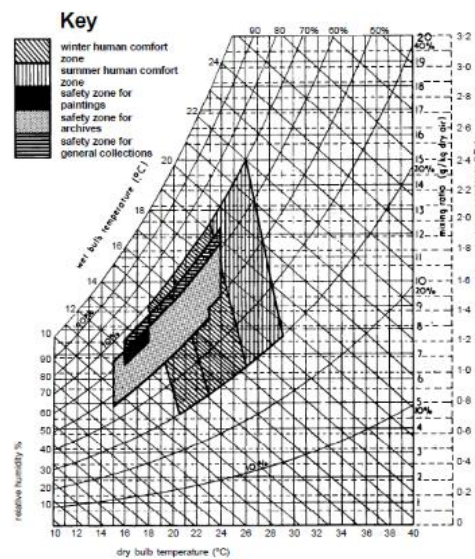
meliputi: area pameran, ruang koleksi penyimpanan, dan area kerja konservasi, pajangan dan fotografi. Pendingin udara penuh mungkin diperlukan untuk mengatasi iklim ekstrem, bahkan dalam kasus ini bangunan harus memberikan efek buffering yang cukup mencegah perubahan cuaca tiba-tiba dalam kelembaban yang relatif selama periode perbaikan atau pemeliharaan.

Tabel 2.3 Suhu Relatif Pada Museum

Iklim	Suhu	Kelembaban	Catatan
Daerah tropis yang lembab	20-22	65	Dapat diterima untuk koleksi museum campuran. Namun, kelembaban terlalu tinggi untuk besi dan perunggu yang mengandung klorida. -Sirkulasi udara sangat penting
Pesisir beriklim sedang dan daerah lainnya yang tidak gersang	20-22	55	Direkomendasikan untuk lukisan, furnitur, patung kayu di daerah Eropa Dapat menyebabkan kondensasi di bangunan tua, terutama pedalaman Eropa dan Amerika Utara bagian utara
Daerah beriklim sedang di sekitar pedalaman	20-22	45-50	Level terbaik untuk tekstil dan kertas yang terpapar cahaya
Wilayah kering	20-22	40-45	

Tabel 2.3 Suhu Relatif Pada Museum

(Sumber : *The metric handbook architecture design, 1969*)



31.12 Psychrometric chart (see Chapter 35) showing safety and comfort zones for museums, art galleries and archives

Gambar 2.10 Psychrometric chart, showing safety and comfort zone

(Sumber : *The metric handbook architecture design, 1969*)

## 2. Sistem pencahayaan

Pencahayaan museum haruslah baik. Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 30' dan 60" pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,1 3 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m. Pada instalasi gabungan tidak ada lorong memutar melainkan jalan masuk dari bagian samping. Ada bagian untuk pengepakan, pengiriman barang administrasi, bagian pencahayaan lukisan, bengkel untuk pembuatan lukisan, dan ruang ceramah (untuk sekolah tinggi). Terutama untuk obyek-obyek historis untuk gedung-gedung dan bingkai-bingkai yang cocok dan untuk itu disebut museum modern.

Pencahayaan museum adalah subjek yang kompleks. Hal ini penting, khususnya pada museum seni, untuk menentukan kebijakan yang jelas mengenai pencahayaan alami dan buatan. Sinar matahari langsung seharusnya tidak jatuh pada barang koleksi, serta radiasi UV harus dihilangkan secara efektif dari semua cahaya yang mengenai koleksi di museum.

Efektifitas cahaya matahari ini biasanya dicapai dengan membatasi level penerangan pada barang koleksi saat jam kunjungan hingga 50 lux per tahun pada bahan yang paling sensitif seperti kertas, tekstil, cat air. Sedangkan 200 lux pada bahan sensitif lainnya seperti kayu, kulit, cat minyak. Mata manusia memiliki kemampuan terbatas untuk beradaptasi dengan perubahan kecerahan, dan ketika pengunjung bergerak menyusuri museum, ketika tiba-tiba terjadi perubahan tingkat pencahayaan dan kontras kecerahan yang ekstrem pada bidang mata akan menjadi berbinar.

## 2. Bangunan Khusus

Bangunan khusus harus :

- Terletak di daerah tenang
- Tidak bising akan kendaraan, bahkan pemilihan material dalam bangunan juga bisa dipikirkan mulai dari menambah perkerasan dinding dengan material kedap suara dll. Menyiasati sekeliling bangunan dengan menggunakan tanaman perdu yang bisa mengurai kebisingan. Mengalihkan kebisingan dengan menambah music didalam ruangan khusus (area display) agar pengunjung bisa merasa nyaman saat menikmati karya.
- Mempunyai pintu masuk khusus
- Penyediaan entrance dalam bangunan dengan memerhatikan arah hadap bangunan, menganalisa jalur sirkulasi yang tepat sebelum meletakkan bukaan dimana saja.
- Memiliki sistem keamanan yang baik terhadap kerusakan, kebakaran, insek, kriminalitas dan kontruksi bangunan. Keamanan = kenyamanan. Pengunjung sebagai user utama dalam kawasan museum haruslah merasa nyaman. Kuncinya yakni salah satunya melalui keamanan. Terutama dari tindak kejahatan dan kriminalitas.

1. Bangunan Administrasi Harus memiliki pintu masuk tersendiri dan mempunyai letak yang strategis terhadap umum maupun bangunan lain.
2. Bangunan Penunjang harus berfungsi untuk memudahkan pengunjung dan berfungsi memperpanjang durasi pengunjung selama dalam museum.

3. Akustik dan zoning

Zona fungsional harus dilengkapi dengan permukaan atau sub-permukaan bahan yang mengurangi dampak suara dan mengisolasi rongga untuk mengurangi transmisi struktural suara. Tingkat kebisingan seharusnya dikontrol dalam zona dengan pilihan material yang tepat pada lantai, dinding dan langit-langit, dan membentuk interior ruang untuk mencegah flutter dan efek penguatan yang tidak diinginkan.

4. Servis (mekanikal elektrik)

Selain itu, pertimbangan khusus harus diberikan untuk meminimalkan risiko terhadap koleksi saat menemukan instalasi layanan dan saluran layanan rute. Misalnya, pipa air dan limbah harus tidak diarahkan di dekat area penyimpanan koleksi dan pameran. Manajemen risiko juga sangat ditingkatkan jika terpisah sistem pemanas / pendingin udara atau sistem kontrol disediakan di area pengumpulan.

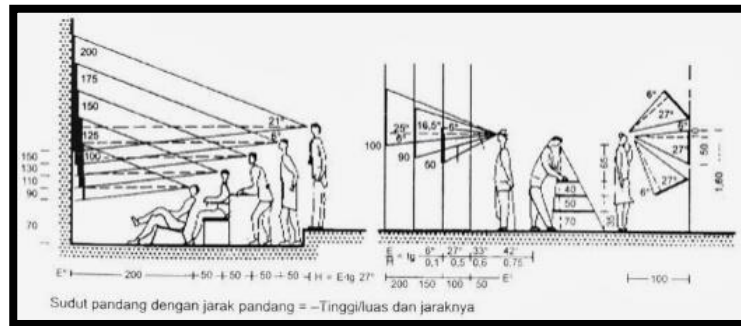
#### 2.1.2.2 Teori Ruang

Berdasarkan dengan persyaratan fasilitas dalam museum yang wajib dipenuhi dalam perancangan museum maka terdapat beberapa fasilitas yang perlu diperhatikan antara lain: ruang pameran, auditorium, restoran, perpustakaan, area budidaya, laboratorium budidaya, ruang penyimpanan, bengkel perbaikan, area parker, dll.

##### 1. Bangunan Publik terdiri dari

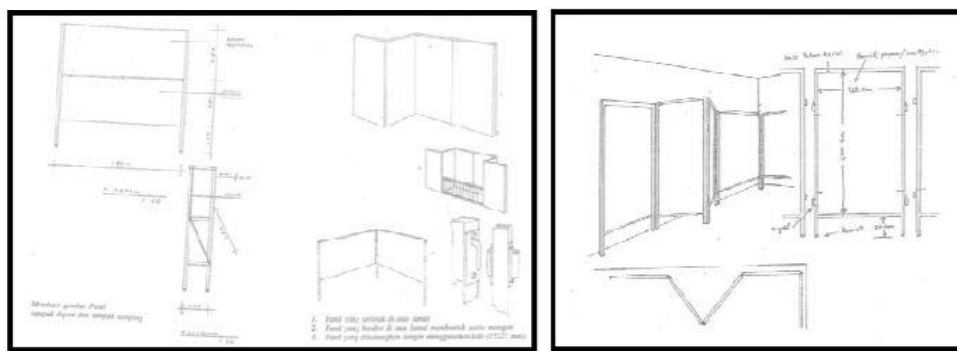
- Ruang pameran (area display)

Pada perancangan museum ruang pameran merupakan bangunan utama yang berfungsi untuk menunjang fungsi utama museum sebagai tempat untuk memamerkan tanda bukti sejarah untuk tujuan studi, Pendidikan, dan rekreasi. Dalam area pameran terdapat 2 jenis objek yang akan dipamerkan yaitu objek 2D dan Objek 3D. Untuk objek pameran 2D digunakan tembok atau panel sebagai tempat menempelkan objek tersebut agar terlihat oleh pengamat. Sedangkan untuk objek 3D menggunakan vitrin dan pedestral sebagai tempat alas pameran atau wadah pameran.



**Gambar 2.11 standar jarak peletakan pameran**

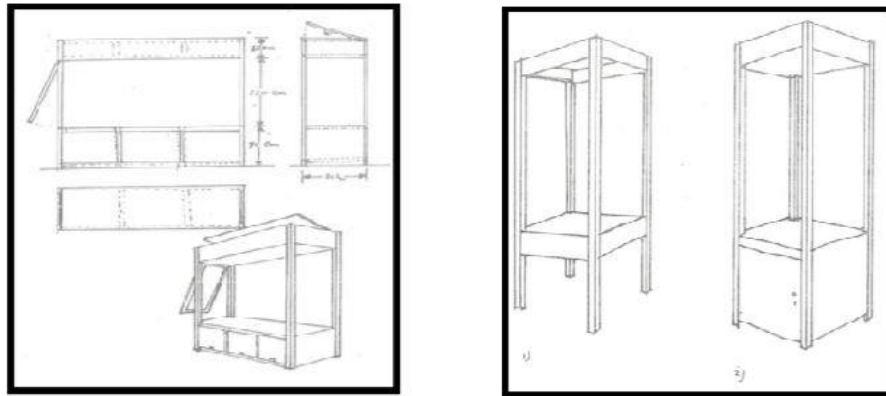
(Sumber: Neufert, Data Arsitek, 2002 )



**Gambar 2.12 Contoh Panel Pada Musuem**

(Sumber : Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran, 1993)

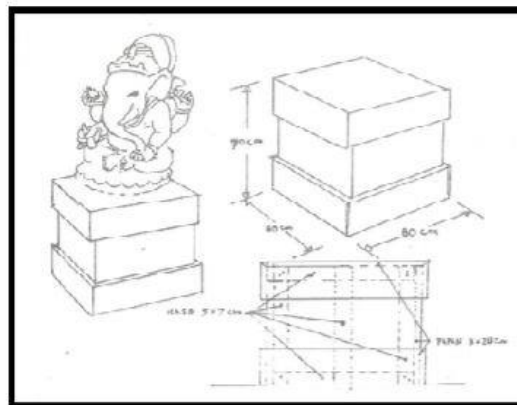
Penggunaan vitrin cukup diperlukan dalam ruang pameran atau display untuk meletakkan barang-barang 3D yang relatif penting dan mudah untuk dipindahkan. Vitrin berfungsi sebagai pelindung objek pameran 3D dari gangguan tangan manusia. Vitrin sendiri terbagi menjadi 2 yaitu vitrin tunggal yang berfungsi sebagai lemari pemajangan saja dan vitrin ganda yang berfungsi sebagai lemari pajang dan tempat penyimpanan barang koleksi.



**Gambar 2.13 Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda**

(Sumber : *Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran, 1993*)

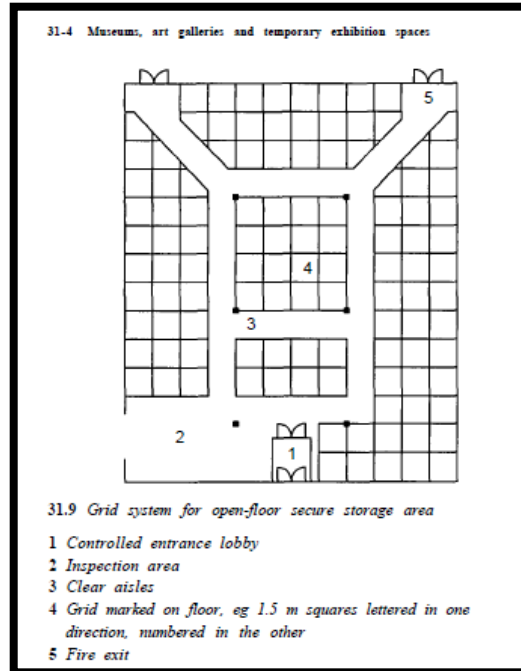
Selain menggunakan vitrin sebagai alas pameran objek 3D juga digunakan pedestal sebagai alas pameran objek 3D. pedestal sendiri berfungsi sebagai alas pameran objek 3D yang memiliki ukuran yang besar dan bernilai tinggi.



**Gambar 2.14 Pedestal Beserta Benda Koleksi**

(Sumber : *Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran, 1993*)

Gambar dibawah menjelaskan mengenai alur pada area display di museum, dimana terdapat 1 entrance dan 2 exit yakni sebagai pintu darurat dan pintu keluar

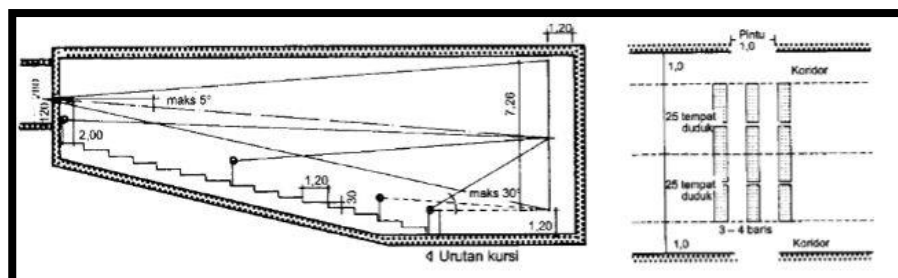


Gambar 2.15 Grid system for open-floor secure storage area

(Sumber : The metric handbook architecture design, 1969 )

- Auditorium

Ruang Auditorium dalam perancangan berfungsi sebagai tempat pemutaran video atau film yang dapat menunjang fungsi utama museum sebagai tempat edukasi sejarah. Selain berfungsi sebagai tempat menonton video atau film Auditorium juga berfungsi sebagai tempat pelaksanaan kegiatan seperti talkshow, seminar dan sebagainya. Dalam auditorium sendiri hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan adalah posisi tempat duduk pengamat demi kenyamanan perspektif pengamat.



Gambar 2.16 Standar Ruang Auditorium

( Sumber Neufert, Data Arsitek, 2002 )

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (Pedoman museum Indonesia, 2008) yakni pengelola dan berdasarkan intensitas pengunjungannya.

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawahkan dua bagian yaitu administrasi dan teknis. Bagian administrasi ini mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi. Sedangkan bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, preparasi, bimbingan dan humas.

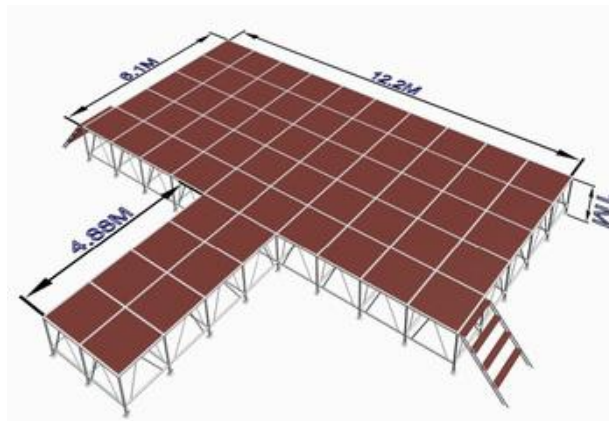
Setelah dijelaskan menurut pengelolaannya, kemudian berdasarkan intensitas kunjungannya dibedakan dua kelompok, kelompok yang secara rutin berhungan dengan museum (sering mengunjungi museum) seperti pelajar, mahasiswa, ilmuwan, desainer, dan kolektor, yang terakhir kelompok orang yang mengunjungi museum.

- Carnival hall

Area carnival hall meliputi kegiatan fashion show, fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan pemasaran dengan memperkenalkan karya-karya baru fashion designer. Dalam area carnival hall perlu adanya catwalk, dan panggung. Kedua unsur ini dianggap paling penting, maka dari itu perlu diperhatikan kenyamanan sudut untuk merancang panggung.

Berikut adalah beberapa kriteria dalam merancang panggung :

- Panjang *catwalk* yang digunakan mencapai 10-13m. Hal ini dimaksudkan agar memungkinkan ruang yang cukup untuk model berjalan memamerkan pakaian, serta ruang yang cukup bagi penonton untuk menikmati peragaan,
- Tinggi panggung adalah 90-150cm,



**Gambar 2.17 Ukuran panggung *catwalk***  
( Sumber : <http://www.Indonesian.alibaba.com>)

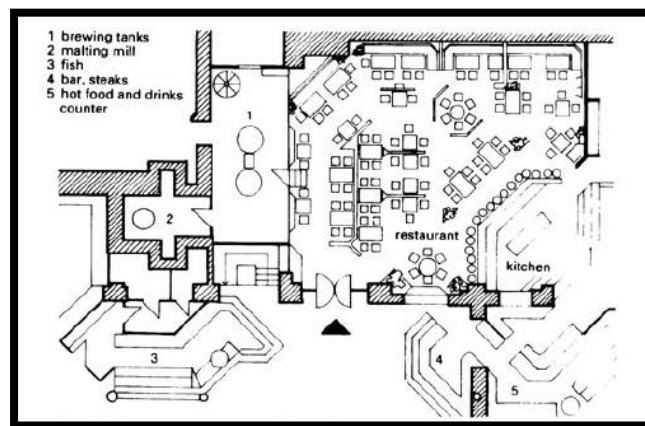
- Lebar yang digunakan mengambil 2-3 model yang akan berjalan berdampingan. Dengan ini model dapat memeragakan hasil rancangan dalam waktu bersamaan dengan nyaman dan tidak khawatir akan terjatuh. Dari beberapa unsur diatas, carnival hall haruslah didukung dengan beberapa ruang pula yang dapat



menunjang kegiatan catwalk atau peragaan pakaian.

- *Food court*

Salah satu penunjang yang ada di Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di Jember adalah food court. Selain sebagai wisata edukasi dan sarana hiburan, food court bisa sangat menunjang segala kegiatan yang ada di Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di Jember. Agar pengunjung dapat makan dengan nyaman, mereka membutuhkan meja dengan lebar rata-rat 60cm, ketinggian 40cm untuk meja lesehan . sedangkan untuk meja dengan jenis seperti umumnya membutuhkan 70-80cm, dengan lebar 80-85cm.



Gambar 2.18 Standar *food court*

( Sumber : Neufert, *Data Arsitek*, 2002 )

Gambar dibawah menunjukkan tatanan ruang foodcourt secara lengkap, mulai dari meja, bar, kasir, entrance, bahkan sampai dapur hingga restorannya.



Gambar 2.19 Meja makan untuk pengunjung restoran

( Sumber: Neufert, *Data Arsitek*, 2002 )

- Dapur

Dapur merupakan ruangan penting yang ada di food court, dapur dapat dibedakan menjadi dua yakni dapur bersih dan dapur kotor. Sehingga higienis makanan tetap terjaga. Tempat kompor dengan bidang tetesan dari 60 cm lebar kiri dan 60 cm lebar bidang kanan. Satu mesin cuci piring harus dipasang di bak cucian di kiri atau kanan, sedikit tempat, dengan kenyamanan yang baik, memerlukan dapur yang rapat lengkap padat.



Gambar 2.20 Dapur yang lengkap dan padat  
( Sumber : Neufert, Data Arsitek, 2002 )

- Masjid

Perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* merupakan bangunan yang memiliki banyak fungsi dan massa yang kompleks sebagai sarana edukasi, hiburan, dan pariwisata. Kebutuhan ruang ibadah menjadi sarana penunjang yang sangat penting. Jika tak ada masjid seperti ini kurang lengkap. Menurut (Neufert, 2002) Masjid merupakan tempat untuk berdoa, pusat kebudayaan, tempat pertemuan, pengadilan, sekolah, universitas (Al-Quran adalah pusat sumber yang berisi tentang peraturan hidup, ajaran, mengandung perkataan yang benar, kepercayaan, dan lain-lain). Pembagian ruangnya meliputi area sholat, serambi masjid, ruang takmir, gudang, toilet/kamar mandi. Berikut beberapa penjelasannya mengenai masing-masing ruangnya :

- Ruang sholat

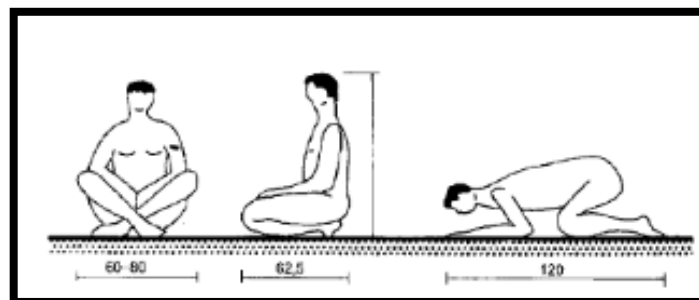
Arah ruang sholat mengikuti suatu ruang yang lebih kecil untuk satu orang (mihrab) berukuran 0.85 m<sup>2</sup>. Mihrab berada di dekat ruang keluar, di samping mimbar

yang biasa digunakan untuk sholat jumat. Dan tempat sholat antara perempuan dan laki-laki haruslah dipisah.



Gambar 2.21 Standar zonasi pada masjid  
( Sumber : Neufert, Data Arsitek, 2002 )

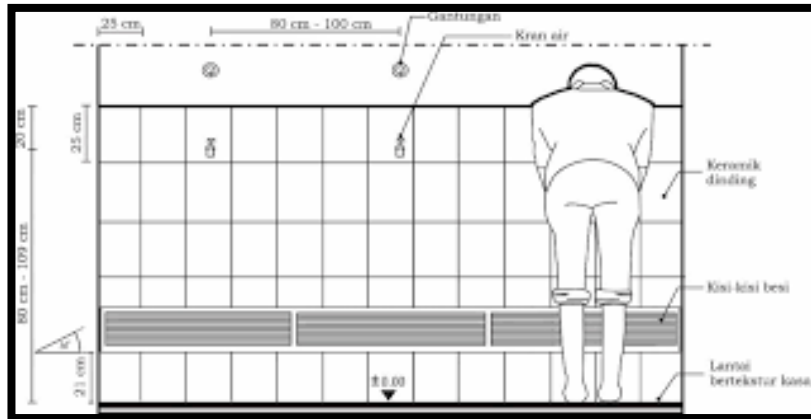
Sementara untuk luasan masjid sendiri dapat dihitung dari banyaknya jamaah yang menggunakan masjid tersebut. Perhitungan luasan ruang sholat menggunakan perhitungan jumlah orang yang akan dikali dengan standar dimensi per orang. Standarnya yakni 0.85 m<sup>2</sup>.



Gambar 2.22 Standar zonasi pada masjid  
( Sumber : Neufert, Data Arsitek, 2002 )

- Tempat wudhu

Merupakan tempat untuk mensucikan anggota tubuh menggunakan air dari hadas dan najis. Penting sekali dalam sebuah masjid ada tempat wudhu. Dan tempat wudhu pun haruslah dipisah antara akhwat dan ikhwan agar tidak mengakibatkan batalnya wudhu dan menimbulkan fitnah.



Gambar 2.23 Standar tempat wudhu

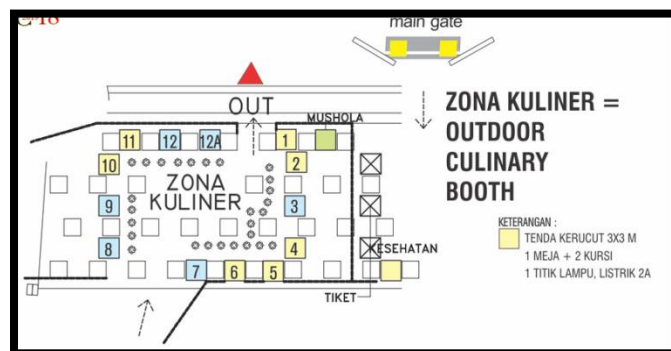
( Sumber : Standar perancangan tempat wudhu dan tata ruang masjid)

- Kamar mandi dan toilet

Kamar mandi merupakan elemen pendukung selanjutnya pada masjid. Kamar mandi juga penting dalam kegiatan bersuci dari hadas besar maupun kecil.

- Area komersil

Berikut merupakan standar booth yang ada pada saat JFC berlangsung. Terdapat zona kuliner outdoor dengan tenda/booth berukuran 3x3m dengan 1 meja + 2 kursi + 1 titik lampu dan listrik 2A.



Gambar 2.24 Zona kuliner Outdoor

(Sumber : <http://www.JFCExhibition.com>)

## 2. Bangunan semi publik terdiri dari:

- a. Ruang workshop

Dilihat dari depan-belakang maupun jauh-dekat, kostum tetap terlihat bagus, menarik, dan mengagumkan. Dibalik pembuatan kostum-kostum JFC tersebut, tentunya selalu ada tangan-tangan terampil yang memiliki jiwa seni tinggi. Seperti seniman-seniman kostum asal Kecamatan Mayang, Jember, Jawa timur. Seniman pembuat kostum di Kecamatan Mayang tak lain adalah warga sekitar rumah bapak Ahmad

Muhajeri. Sejak 2010, Ahmad mengajak warga sekitar untuk membuat kostum JFC. Setiap harinya, 10 pengrajin dengan ulet mengerjakan pesanan kostum JFC.

Menurut (Afrin, 2016) Bahan-bahan yang digunakan oleh mereka pun bermacam-macam. Seperti gabus, lem, manik-manik plastik, bermacam-macam jenis kain, cat semprot, yang semuanya itu mereka dapat dari pasar-pasar di sekitar kota Jember. Setelah mendesain dan membuat pola plat pada kertas, kemudian digambar pada lembaran gabus, diberi warna yang sesuai, kemudian dirangkai digabungkan dengan bagian lain hingga membentuk kostum yang siap dipakai peserta JFC dan luar biasa mengagumkan tentunya.



**Gambar 2.25** Proses pembuatan kostum JFC

( Sumber : <http://www.lokalkarya.com>)

Kemegahan Jember *Fashion Carnival* ternyata bukan hanya berdampak dari segi pariwisata, tetapi juga perekonomian yang ada di kota Jember. Ahmad Muhajeri bersama teman-teman seniman lainnya contohnya, mereka adalah warga lokal yang terangkat perekonomiannya setelah agenda tahunan JFC bergulir. Salah satu dari sekian industri kreatif seperti yang dilakukannya.



**Gambar 2.26 Proses pembuatan kostum JFC**  
( Sumber : <http://www.lokalkarya.com>)

Workshop disini merupakan fungsi penunjang yang terdapat di Perancangan Museum Jember Fashion Carnival dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid di Jember. Fungsi ruang workshop merupakan sebagai wadah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer dalam menciptakan karya atau merancang busana. Tidak hanya itu, disini juga beberapa desainer akan dapat berdiskusi mengenai dunia fashion yang sedang berkembang saat ini. Ruang workshop bisa mewadahi komunitas Jember Fashion Carnival dalam berkarya. Dalam prakteknya ruangan ini digunakan sebagai ruang kerja para desainer untuk menciptakan suatu karya yang megah dalam suatu pertunjukan.

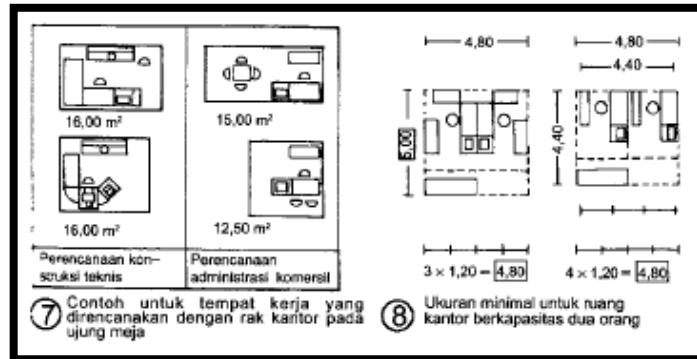
Besarnya cahaya ruang kerja 3 m dan volume udara minimal setiap ruang kerja 15 m<sup>3</sup>, karena besarnya bahaya tekanan listrik, maka bengkel dilengkapi dengan lapisan lantai yang berisolasi. Daya penerangan yang ditetapkan menurut DIN (Jawatan Standardisasi Jerman) 5035 adalah 500 LUX. Untuk memasang komponen elektronik syaratnya 1500 lux. Meja servis haruslah tempat yang luas, setidaknya berukuran 1,00 x 2,00 m, 2 meja untuk penyimpanan pola, gambar, peralatan, dan lain-lain, seperti penyimpanan alat-alat pabrik.



**Gambar 2.27 Standar ruang kerja konveksi**  
( Sumber : Neufert, 1996:21)

b. Ruang administrasi

Berbagai macam bentuk layout dari ruang kerja administrasi dapat divariasikan dengan bentuk meja yang bersampingan memanjang atau dengan bentuk meja yang disusun membentuk huruf U ataupun L. Layout pada ruang administrasi bisa dibuat menyesuaikan dengan besar dan kapasitas ruangan yang telah disediakan.



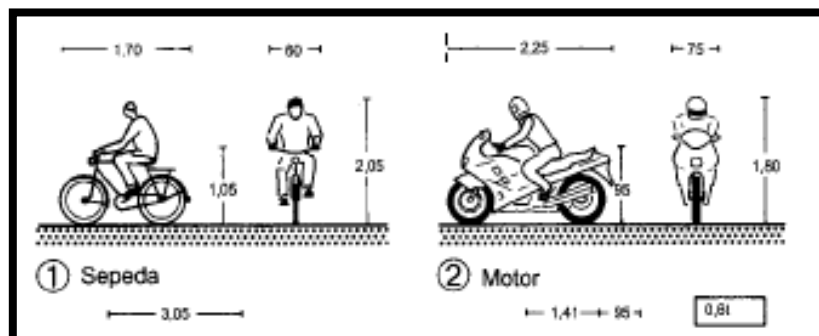
Gambar 2.28 Standar tempat wudhu

( Sumber : Standar perancangan tempat wudhu dan tata ruang masjid)

c. Studio foto

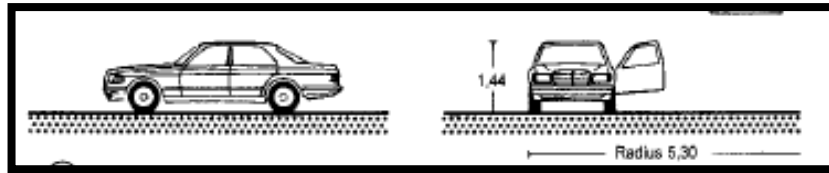
d. Area parkir

Area parkir sangat dibutuhkan dalam Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* mengingat kendaraan pengunjung merupakan aspek utama yang akan memenuhi area parkir. Berikut merupakan standar ukuran kendaraan dengan tingkat paling sering ada di area parkir :



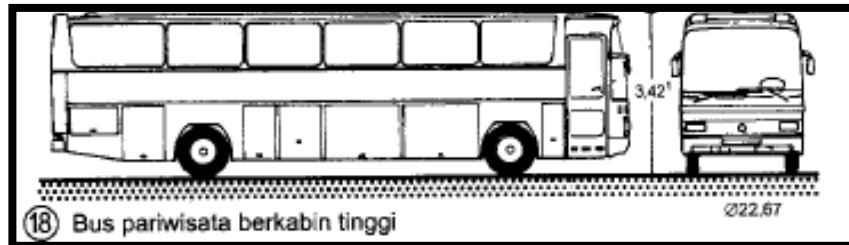
Gambar. 2.29 Ukuran standard sepeda dan motor

( Sumber : Neufert, 1996:22)



Gambar 2.30 Ukuran standard mobil sedan

( Sumber : Neufert, 1996:22)



Gambar 2.31 Ukuran standard bus dengan kabin tinggi

( Sumber : Neufert, 1996:22)

Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna (putih atau kuning) yang terletak di samping dan di depan dengan lebar antara 12-20cm. posisinya ditinggikan terhadap dinding sampai 1 m agar tampak (dapat dilihat) dengan baik. Sebagai pembatas juga diberi bentuk gelembung menonjol. Dengan demikian +- 50-60cm lebar 20cm, dan tinggi 10cm, merupakan ketetapan penyusunan terhadap dinding atau pembatas dek tempat parkir untuk penghalang benturan, rak penyangga, tambang penyekat, atau birai palang yang tingginya sekitar 10cm

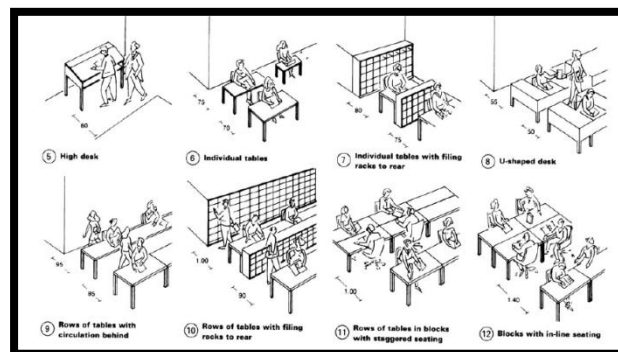
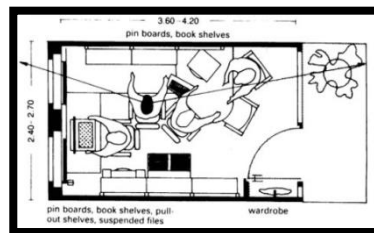
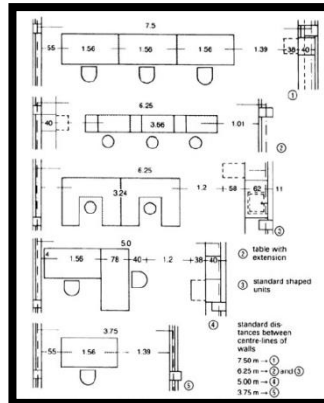
### 3. Bangunan privat terdiri dari:

#### a. Kantor pengelola

Kantor pengelola sangat dibutuhkan dalam Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di Jember untuk mengatur alur sirkulasi keluar-masuk barang, mendata berapa banyak pengunjung yang datang tiap 1 bulan terakhir, atau bahkan mengatur pengelolaan barang-barang yang menunjang Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di Jember. Sirkulasi yang baik pada ruang kantor pengelola akan menghadirkan kesan luas, serta hubungan organisasi perkantoran dan konsepsi ruangan dapat selaras. Ruang kerja memiliki luasan minimum 8 m<sup>2</sup> luas lantai.

Ruang gerak bebas karyawan minimum 1,5 m<sup>2</sup>. Kedalaman ruang tergantung pada luas ruangan masing-masing dengan rata-rata kedalaman 4,50-6,00 m.





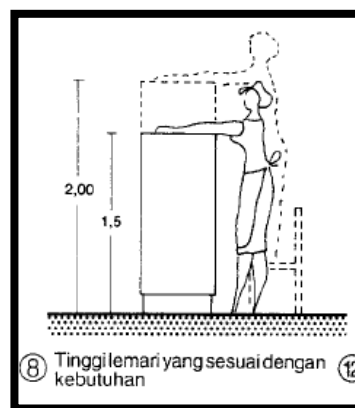
Gambar 2.32 Dimensi Meja dan Lemari Ruang Administrasi dan Pengelola  
(Sumber : Neufert 1996:21)

b. Ruang ganti kostum (*fitting room*)

Ruang ganti kostum tidak boleh dalam keadaan tidak bisa ditutup atau terbuka. Ruang ganti pakaian sangat tidak disarankan jika hanya menggunakan kain penutup saja, diutamakan menggunakan daun pintu sebagai penutupnya. Pemilihan kaca dan lampu pada interior yang tepat juga sangat mendukung peserta saat fitting baju. Hal ini dimaksudkan agar ketika mencoba kostum yang digunakan bisa terlihat anggun dan menawan.

### c. Gudang

Gudang merupakan tempat penyimpanan segala material yang sengaja disimpan untuk nantinya digunakan kembali, bahan material disini dimaksudkan untuk menyimpan bahan tekstil dan juga peralatan dalam mengerjakan kostum yang akan digunakan saat acara Jember Fashion Carnival berlangsung. Letak gudang sendiri haruslah berdekatan dengan ruang workshop agar para desainer dan peserta mudah dalam mengambil ataupun mengembalikan sesuatu kedalam maupun keluar gudang.



Gambar 2.33 Dimensi Lemari yang sesuai dengan kebutuhan

(Sumber : Neufert, 2002)

### d. Ruang elektrik

Ruang elektrik mengatur segala hal yang berhubungan dengan listrik. Mulai dari lampu, audio, pendingin ruangan, penghawaan, proyektor, dan semua system yang membutuhkan pengawasan dalam setiap acara yang diselenggarakan di Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di Jember.

#### 2.1.2.3 Tinjauan Pengguna Objek

Berdasarkan tanggapan mengenai isu permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, jika dikategorikan berdasarkan fungsinya, maka pengguna pada objek rancangan Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* dapat dibagi menjadi :

#### a. Fungsi primer

Fungsi objek Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan

Arsitektur *Hybrid* di Jember yang utama yakni untuk mengedukasi pengunjung serta sebagai sarana pariwisata untuk meningkatkan nama Jember di kancah nasional maupun internasional

Pengunjung museum

Pengunjung museum merupakan wisatawan yang hadir setiap harinya entah di hari kerja atau hari libur. Pengunjung merupakan pengguna utama dalam museum, karena hampir keseluruhan peruntukan bangunan untuk mengedukasi pengunjung.

#### **b. Fungsi sekunder**

Fungsi sekunder objek untuk memwadahi komunitas JFC dan desainer kostum di Jember serta meningkatkan sektor ekonomi di sekitar kawasan, berikut beberapa penggunaannya :

1. Peserta JFC
2. Peserta JFC merupakan pengguna museum dan fasilitas penunjang lainnya yang akan memeragakan kostum yang telah dirancang oleh desainer maupun peserta itu sendiri. Peserta JFC memiliki rentang umur dari 7 - 25 tahun, tergantung *defile* atau kategori yang akan diikuti
3. Desainer kostum
4. Merupakan pengguna ruang workshop utama dan juga pengunjung yang hampir setiap harinya akan bekerja di sekitaran museum
5. Pengelola Area komersil
6. Merupakan pedagang yang memiliki hak atas retail yang terletak di area museum. Pemilik retail juga menjadi penanggung jawab penuh atas pengelolaan retail dan kebersihan griya area komersil.

#### **c. Fungsi Penunjang**

Fungsi penunjang sebagai pengelolaan administrasi, pengawasan, maintenance, dan semua yang bersifat servis. Berikut beberapa penggunaannya :

- a. Pengelola
  - Kepala pengurus museum
  - Administrasi
  - Pengelola
  - Bagian sarana dan prasarana
  - Bagian humas dan publikasi
  - Bagian pengelola dana dan usaha
- b. Staff dan karyawan
  - Staff area komersil
  - Staff mekanikal elektrikal

- Staff *food court*
- Staff kepengurusan masjid

c. Staff *cleaning service*

d. Staff keamanan

#### 2.1.2.4 Studi Preseden Objek

Studi preseden berdasarkan objek menjelaskan mengenai objek museum untuk mengamati perbedaan dan persamaan pada masing-masing museum yang dijadikan preseden. Bangunan yang dijadikan preseden adalah museum-museum dibawah ini

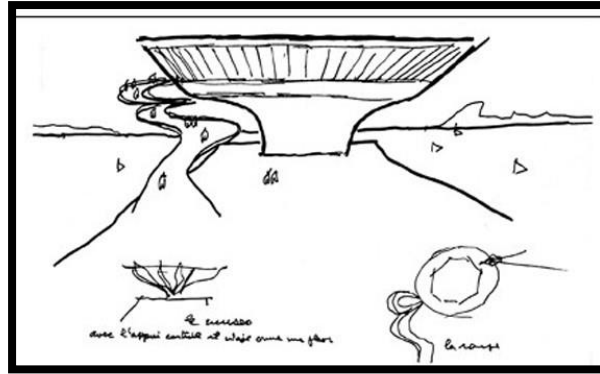
#### 2.1.2.5 Nitteroi *Contemporary Art Museum*



**Gambar 2.34 Nitteroi Contemporary Art Museum**

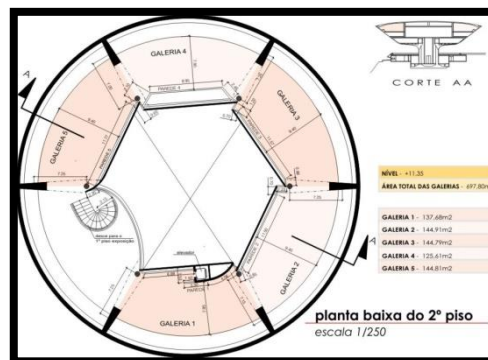
(Sumber : <http://www.archdaily.com/nitteroi-contemporary-art-museum>)

Museum Seni Kontemporer Niterói (Nitterói Contemporary Art Museum), atau biasa juga disebut MAC ini dirancang oleh arsitek Brasil terkenal yakni Oscar Niemeyer. Proyek ini selesai pada tahun 1996, dengan desain struktur berbentuk piring yang ikonik ini, terletak di sisi tebing di atas teluk Guanabara di kota Niterói membingkai panorama pemandangan kota Rio De Janeiro dan menampilkan estetika khas Niemeyer yang sederhana namun brilian. Awalnya sang arsitek mengalami kebingungan kala akan mendesain karena lahan yang berbatu dan tebingnya tinggi, namun mereka menemukan solusi yakni hal yang “alami”.



**Gambar 2. 35** Sketsa awal Nitteroi Contemporary Art Museum  
(Sumber : <http://www.archdaily.com/nitteroi-contemporary-art-museum>)

Bangunan setinggi enam belas meter ini terletak di alun-alun, diakses melalui jalan setapak sepanjang 98 meter yang berputar-putar, ditambah dengan karpet merah. Kemudian piringan yang dianggap ufo (Copula) berdiameter 50 meter tersebut berisi tiga lantai, dipasang pada silinder berdiameter 2,7 meter, serta terdapat kolam berlabuh dengan luasan 817 m<sup>2</sup> sedalam 60 cm. Aula utama pada bangunan ini berbentuk heksagonal, dan menyediakan ruang pameran bebas kolom seluas 400 m<sup>2</sup> yang dikelilingi oleh jalan melingkar dengan jendela dengan kemiringan 40 derajat.



**Gambar 2. 36** Denah lantai 2 Nitteroi Contemporary Art Museum  
(Sumber : <http://www.archdaily.com/nitteroi-contemporary-art-museum>)

Pada lantai 1 ketika awal masuk lokasi museum pengunjung langsung akan disuguhkan dengan beberapa karya yang terpampang di bagian dalam lantai 1 dengan bentukan ruangan yang heksagonal tersebut. Kemudian pengunjung akan dibawa mengitari lantai 2, dimana terbagi galeri dengan masing-masing karya yang berbeda. Dinding kaca dengan kemiringan 40 derajat tersebut digunakan penuh untuk pengunjung menikmati pemandangan sekitar dengan view danau baubara. Pada lantai 3 juga sama halnya dengan lantai 2.



**Gambar 2.37 Dinding Kaca Pada Nitteroi Contemporary Art Museum  
Dengan Kemiringan 40 Derajat**

(Sumber : <http://www.archdaily.com/nitteroi-contemporary-art-museum>)

Bentuk yang aneh menyerupai ufo ini, serta pemilihan karpet merah pada jalan melingkar menuju entrance menjadikan pengunjung tertarik dan seolah-olah diistimewakan dengan adanya karpet tersebut. Pengaturan lansekap pada sekeliling area museum juga mengutamakan unsur “alami” yang apa adanya pada museum dengan tidak terlalu mengurangi sense alam yang ada pada lingkungan sekitar.

## 2.2 Tinjauan Pendekatan Desain

Memaparkan tinjauan pendekatan yang digunakan pada obyek rancangan Museum Jember *Fashion Carnival* arsitektur *Hybrid* di Jember.

### 2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain

Menurut Jencks (1977) dalam bukunya *The Language of Postmodern Architecture* menyebutkan beberapa konsep arsitektur postmodern. Beberapa atribut tersebut adalah metafora, historitas, eklektisme regionalism, adhocism, semantic, dan perbedaan gaya, pluralism, sensitivisme, ironisme, parodi, dan tradisionalisme. Jencks juga menyatakan bahwa konsep arsitektur postmodern ditandai oleh suatu ciri yang disebutnya *Arsitektur Hybrid*. Kemudian di abad ke-19 ketika pengaruh arsitektur barat mulai aktif di tanah air, manusia nusantara juga mulai menganggap karya seni (termasuk arsitektur) sebagai jawaban terhadap pembebasan dari tantangan yang dilancarkan oleh alam. Padahal konsep asli yang dimiliki Indonesia merupakan penyesuaian dan pelarasan diri dengan alam Mangunwijaya (1995). Sehingga terkadang menyebabkan terjadinya *gap* budaya.

Kemudian, Ikhwanudin (2005) dalam bukunya “Menggali Pemikiran Postmodern dalam Arsitektur” mengemukakan pemikiran adanya sebuah konsep arsitektur yang

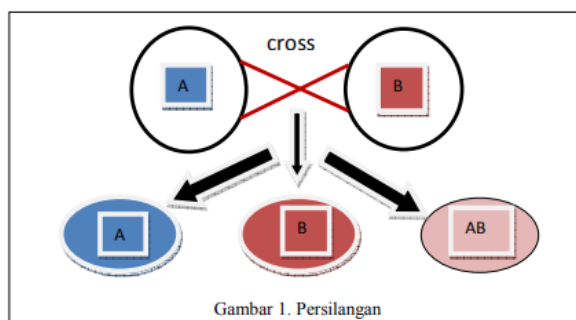
dapat dipergunakan untuk menciptakan karya arsitektur berkarya budaya lokal, yaitu konsep desain *hybrid*. Gagasan pokok konsep desain *hybrid* adalah mencampur atau menggabungkan dua atau lebih kode arsitektur untuk kemudian dapat menghasilkan kode arsitektur yang baru. Kode arsitektur ini dapat berupa karakter, elemen, atau pola, serta bisa berasal dari sejarah, memori, tradisi, atau masa kini.

Sedangkan pengertian *hybrid* sendiri adalah penggabungan dua unsur yang berlawanan tetapi tetap mempertahankan karakter unsur-unsur tersebut. Konsep ini telah diterapkan di berbagai Negara maju, dengan memperhatikan karakter budaya lokal, agar karya-karya arsitektur memiliki karakter yang unik. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan arsitektur *hybrid*, sehingga dengan gagasan utamanya dapat menggabungkan dua hal yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian *Hybrid* yang merupakan penggabungan dari sesuatu yang memiliki perbedaan atau hasil persilangan antara sesuatu yang berbeda. Arti kata *hybrid* ini meliputi:

#### 1. Persilangan

Persilangan dapat dimaknai dengan ilustrasi bagan berikut:



**Gambar 2.38 Ilustrasi Bagan Persilangan**

(Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hybrid-dan-a.pdf>)

Persilangan berdasarkan bagan di atas merupakan persilangan dua hal yang bertentangan. Persilangan ini dapat menghasilkan kemungkinan-kemungkinan keturunan sebagai berikut :

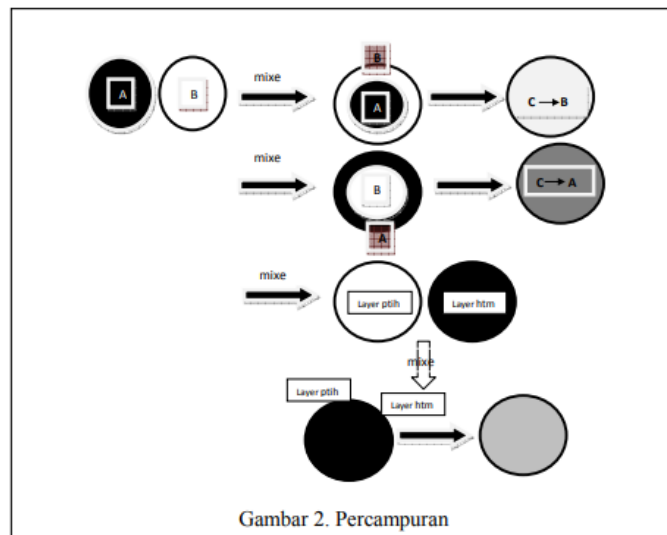
- Jika gen yang ada pada A dominan terhadap B maka kemungkinan keturunan yang dihasilkan adalah A.
- Sebaliknya jika B dominan terhadap A maka kemungkinan keturunan adalah B.
- Dan jika A dan B memiliki kekuatan sama atau hampir sama, tidak ada yang dominan pada keduanya maka kemungkinan keturunan yang dihasilkan adalah AB.
- Persilangan pada metode *Hybrid* ini dapat didukung dengan metode penggabungan lainnya yaitu metode dekonstruksi program '*cross programing*'. Contoh dalam

Arsitektur Mall dan Apartemen. Jika elemen-elemen bangunan Mall lebih dominan terhadap Apartemen maka bangunan yang dihasilkan cenderung menjadi sebuah bangunan Mall. Begitu pula sebaliknya, namun jikalau dalam proses persilangan ini elemen - elemen yang ada pada masing-masing bangunan tidak ada yang dominan maka bangunan yang dihasilkan adalah sebuah bangunan baru yang didalamnya terdapat Mall dan apartemen.

## 2. Percampuran

Percampuran berdasarkan bagan di dibawah merupakan percampuran dua hal yang bertentangan. Percampuran ini dapat menghasilkan kemungkinan-kemungkinan keturunan sebagai berikut :

- Jika komposisi yang ada pada A dominan terhadap B maka kemungkinan keturunan yang dihasilkan adalah A, karena A lebih mengkontaminasi B.
- Sebaliknya jika B dominan terhadap A maka kemungkinan keturunan adalah B.
- Dan jika A dan B memiliki komposisi yang sama, tidak ada yang dominan pada keduanya maka kemungkinan keturunan yang dihasilkan adalah AB.



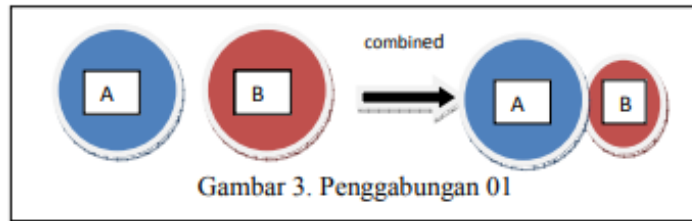
**Gambar 2.39 Ilustrasi Bagan Percampuran**

(Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hybrid-dan-a.pdf>)

## 3. Penggabungan

Penggabungan dapat dimaknai dengan ilustrasi bagan berikut:

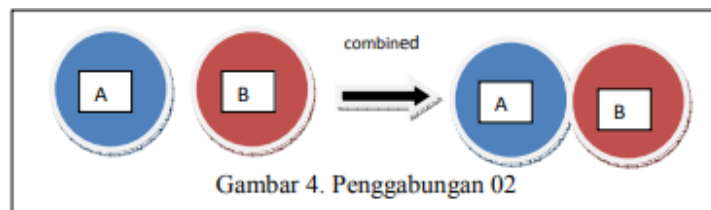




**Gambar 2.40 Ilustrasi Bagan Penggabungan 1**

(Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hybrid-dan-a.pdf>)

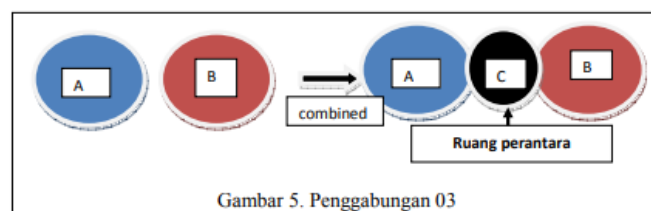
Jika proses penggabungannya demikian, A dominan terhadap B maka A akan merugikan B, begitupula sebaliknya jika B dominan maka akan meruggikan A.



**Gambar 2.41 Ilustrasi Bagan Penggabungan 2**

(Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hybrid-dan-a.pdf>)

Jika penggabungannya demikian maka kemungkinan untuk saling merugikan antara A dan B masih bisa terjadi. Sehingga konsep *Hybrid* dengan metode penggabungan dibutuhkan sebuah ruang perantara untuk menghindari keduanya saling interferensi. Dengan demikian proses penggabungannya dapat gambarkan pada bagan berikut:



**Gambar 2.42 Ilustrasi Bagan Hasil Penggabungan**

(Sumber : <https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hybrid-dan-a.pdf>)

*Hybrid* di sini berperan sebagai penggabung, penyatu ataupun pencampuran dari perbedaan yang ada pada objek. Baik itu perbedaan mengenai aspek-aspek keterkaitan

objek dengan lingkungannya maupun dengan aspek Arsitekturalnya secara umum. Definisi *hybrid* mulai berkembang didunia Arsitektural yang didefinisikan oleh para ahli teori Arsitektur, yaitu;

- Charles Jenks mengatakan bahwa *hybrid* adalah sebuah metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik baru
- Kisho Kurokawa mengatakan bahwa *hybrid* berarti menggabungkan atau mencampur berbagai unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan masa lalu (diakronik), atau antar budaya masa kini (sinkronik). Dengan demikian *hybrid* menurut kurokawa berarti menerima penggunaan referensi majemuk yang lintas budaya dan sejarah.

### 2.2.2 Prinsip Pendekatan Desain

Karakteristik pendekatan Arsitektur *Hybrid* dilakukan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen dan unifikasi atau penggabungan. Metode ini memiliki kesamaan berfikir dengan metode 'both and' versi Venturi yang meliputi tatanan, fragmentasi dan infleksi dan jukta posisi atau super imposisi. Metode *Hybrid* berpikir dari elemen atau bagian menuju keseluruhan. Sebaliknya pada metode 'both and', berpikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian. Tahapan metode *hybrid* adalah sebagai berikut :

#### 1. Eklektik atau *quotation*

Eklektik artinya menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen Arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Eklektik menjadikan Arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Asumsi dasar penggunaan Arsitektur masa lalu adalah telah mapannya kode dan makna yang diterima dan dipahami oleh masyarakat. Di sisi lain, quotation adalah mencuplik elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

#### 2. Manipulasi dan modifikasi

Elemen-elemen atau hasil *quotation* tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi yaitu:

- Reduksi atau simplifikasi.
- Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.
- Repetisi.
- Repetisi artinya pengulangan elemen-elemen yang di-*quotation*-kan, sesuatu yang tidak ada pada referensi.
- Distorsi bentuk.

Perubahan bentuk dari bentuk asalnya dengan cara misalnya dipuntir (rotasi), ditekuk, dicembungkan, dicekungkan dan diganti bentuk geometrinya.

- Disorientasi.

Perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya.

- Disporsi.

Perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model).

- Dislokasi.

Perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi sehingga menjadi tidak pada posisinya seperti model referensi.

### 3. Penggabungan (kombinasi atau unifikasi)

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan ordernya.

#### 2.2.2.1 Prinsip Aplikasi Pendekatan Arsitektur *Hybrid*

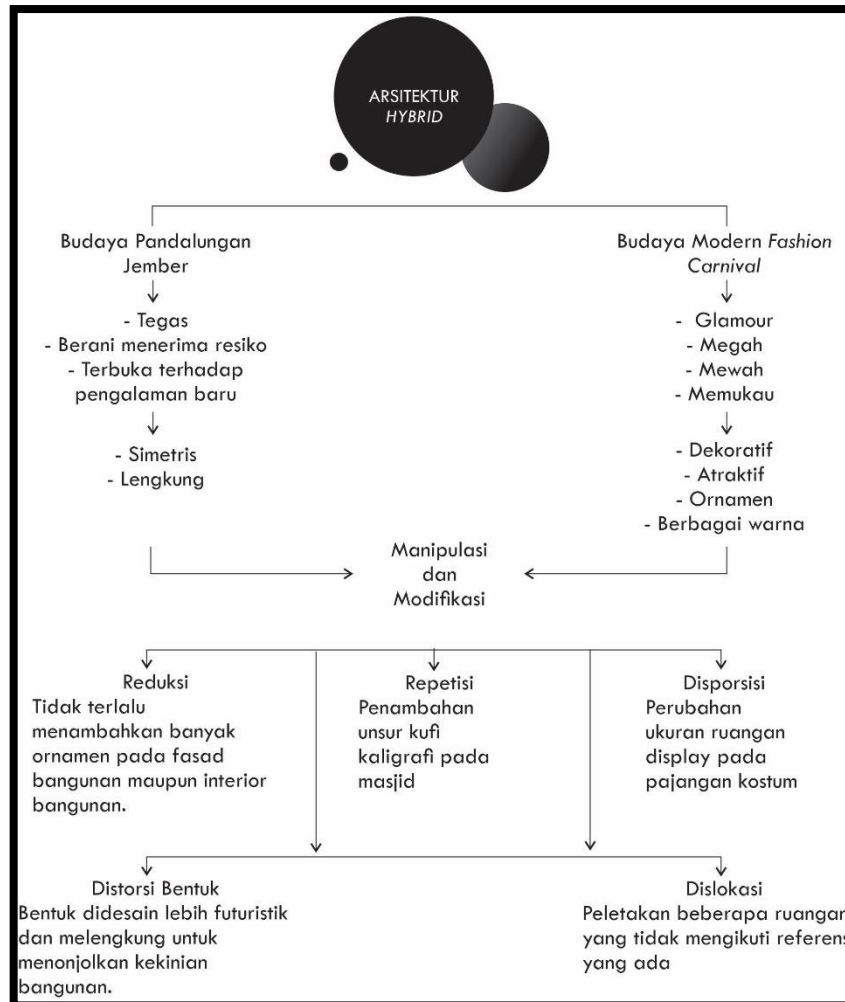
Penerapan metode manipulasi dan modifikasi yang dipilih pada pendekatan arsitektur *hybrid* yakni dengan tujuan untuk menyatukan dua unsur kebudayaan, yakni kebudayaan Pandhalungan Jember serta budaya modern pada *Fashion Carnival* di Jember itu sendiri. Sedangkan Pandhalungan sendiri secara etimologis, menurut (Yuswadi,2008) berasal dari kata *dalung* yang berarti “dulang besar terbuat dari logam.” Ini adalah sebuah metafora untuk menggambarkan keberadaan suatu wilayah yang menampung beragam kelompok etnik dengan latar belakang budaya berbeda, yang kemudian melahirkan proses hibridisasi budaya. Ia juga menganggap konsep pandhalungan sebagai konsep lokal yang masih belum jelas maknanya secara definitif. Konsep ini digunakan untuk menunjukkan adanya percampuran budaya antaretnis, terutama etnis Jawa dan Madura di wilayah Jawa Timur.

Seperti yang pernah ditulis oleh Ilham Zoebazary (2016) masyarakat pandhalungan di Jember, memiliki berbagai dimensi kehidupan baik sosial, budaya, ekonomi, religi. Mereka tidak membangun identitas kultural dengan cara menghancurkan berbagai kekhasan kultur lokal dan etnik, melainkan justru memanfaatkan unsur-unsur lokal dan etnik yang mereka miliki sebagai kekuatan penopang. Hal demikian itu menjadikan masyarakat Pandalungan di Jember lebih terbuka terhadap pengalaman baru, lebih berani menerima resiko, dan memiliki empati lebih besar, meskipun di sisi lain cenderung lebih berwatak individualistis.

Karena masyarakat pandhalungan Jember tidak memiliki basis kultural yang kuat, akhirnya mereka lebih suka berorientasi pada nilai-nilai budaya yang bersifat kekinian. Mayoritas dari mereka tinggal di daerah perkotaan, memiliki sifat lebih spontan dalam menerima unsur-unsur kebudayaan internasional yang dianggap positif. Sehingga masyarakat Pandalungan memiliki kelebihan yakni akselerasi lebih tinggi

dalam mengadopsi modernitas.

Secara garis besar, proses produksi kultural dalam masyarakat berlangsung dengan tanpa referensi yang bersifat historis. Masyarakat Pandalungan Jember akhirnya lebih cenderung kepada model-model kesenian hibrida, atau kesenian yang tidak taat pada akar tradisi, sehingga lebih dipilih dan disukai oleh masyarakat. Contoh paling aktual mengenai hal ini adalah lahirnya Jember Fashion Carnival (JFC), suatu produk kultural yang muncul dari kancah hibridisasi budaya masyarakat Pandalungan Jember.



**Gambar 2.43 Diagram Prinsip Manipulasi dan Modifikasi Pada Pendekatan Arsitektur Hybrid**

(Sumber : Hasil Tinjauan Penerapan Prinsip Arsitektur, 2019)

### 2.2.2.2 Studi Preseden Pendekatan

Studi preseden berdasarkan pendekatan menjelaskan mengenai objek museum untuk mengamati perbedaan dan persamaan pada masing-masing museum yang

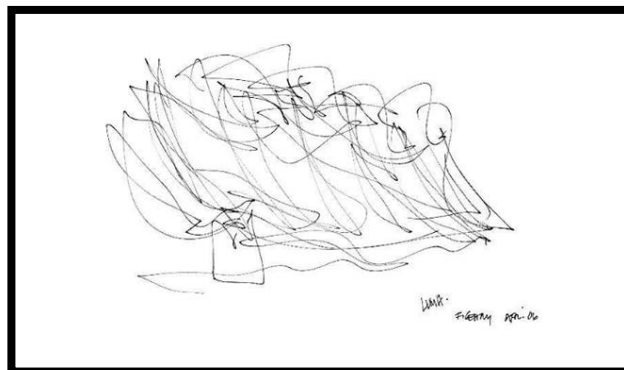
dijadikan preseden. Bangunan yang dijadikan preseden adalah museum-museum dibawah ini :

#### 2.2.2.4 The Louis Vuitton Fondation



**Gambar 2.44 Perspektif The Louis Vuitton Fondation**  
(Sumber : <http://www.archdaily.com/Louis-fondation>)

The Louis Vuitton foundation merupakan Museum yang terletak di Bouis de Bologne, Paris, Prancis. Bangunan ini di arsiteki oleh Frank O Gehry, arsitek kenamaan asal amerika serikat ini mendesain museum dengan prinsip untuk membangkitkan tradisi bangunan taman baca abad ke-19. Pemilihan The Louis Vuitton foundation sebagai preseden yakni salah satunya memasukkan objek museum ini kedalam unsur eklektik pendekatan desain.



**Gambar 2.45 Sketsa Awal Louis Vuitton Fondation lengkap dengan tanda tangan Frank O Gehry**

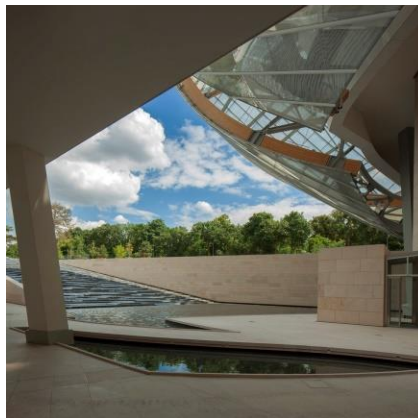
(Sumber : <http://www.discoverwalks.com>)

Museum ini dikelilingi oleh dua belas "layar" kaca besar yang didukung oleh struktur kayu sebagai penopangnya. Kaca pada sekeliling bangunan juga memberikan

efek transparansi dan pantulan pada danau di sebelahnya. Sehingga bangunan dapat memantulkan air dan memberikan kesan yang indah pada malam hari. Beberapa elemen material yang sudah dijelaskan termasuk pada prinsip pendekatan disproporsiasi yang mana penggunaan materialnya tidak mengikuti referensi proporsi (model) dengan tujuan untuk memberikan kesan sinar, sorot cahaya, berseri-seri, dan memancarkan aura pada bagian dalam bangunan ini

Aula masuk pada lantai dasar berfungsi sebagai pintu masuk ke museum dan selasar. Ini dirancang sebagai ruang komunal, view menuju restoran dan toko buku. Ruang besar dan serbaguna yang berbatasan langsung dengan aula masuk dapat digunakan sebagai auditorium yang menampung 350 orang pengunjung, ruang pameran, atau tempat acara-acara besar berlangsung. Hal ini tergolong kedalam prinsip dislokasi yang mana penempatan aula masuk pada museum tidak mengikuti referensi yang ada.

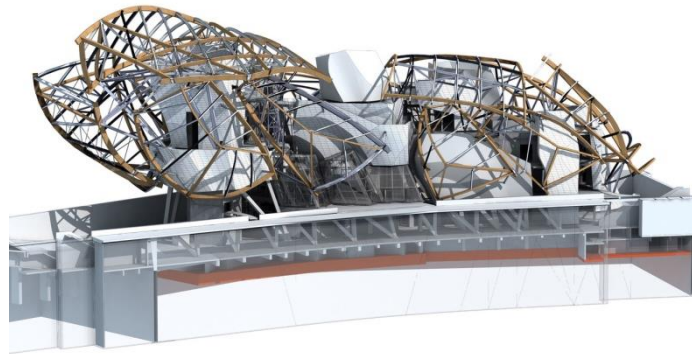
Saat pengunjung berpindah dari galeri ke galeri di dalam gedung, bukaan cahaya pada kaca yang luas memberikan pemandangan taman yang indah, serta bisa memadukan lanskap ke dalam museum.



**Gambar 2.46 Selasar The Louis Vuitton Fondation**  
(Sumber : <http://www.archdaily.com/Louis-fondation>)

Bangunan ini dibuat untuk memajang karya seni, dan pada hakikatnya sebenarnya adalah karya seni itu sendiri (museum). Seluruh struktur yang terbuat dari layar besar yang disusun dengan panel kaca yang dan dipegang oleh balok kayu. Bahan-bahan ini memungkinkan museum untuk bermain dengan lampu dan pantulan. Oleh karena itu mereka tidak hanya dapat menyesuaikan pencahayaan dengan pameran yang ada didalamnya saat ini tetapi juga bagian dalam museum yang sangat simpel dan selalu berubah tergantung pada cahaya, jam hari dan musim. Distorsi bentuk pada museum ini terletak pada struktur atapnya yang menggunakan kayu yang dilengkungkan, dan ada beberapa material kaca pada bagian fasad bangunan yang

dicembungkan.



STRUCTURES VERRIERES

**Gambar 2.47** Konsep struktur The Louis Vuitton Fondation

(Sumber : <http://www.archdaily.com/Louis-fondation>)

Koleksi yang ada di museum ini tidak hanya mengenai *fashion*, namun koleksi permanen lainnya seolah-olah mengarahkan pengunjungnya untuk menuju ke 4 arah, yakni: Kontemplatif, Pop, Ekspresionis, Musik & Suara. Hal tersebut pada prinsip pendekatan termasuk pada penggabungan yang mana fungsi museum telah berubah bukan hanya memamerkan beberapa karya seni, namun juga terdapat cabang seni lain yang ditampilkan disana



**Gambar 2.48** “The Grotto” di The Louis Vuitton Fondation

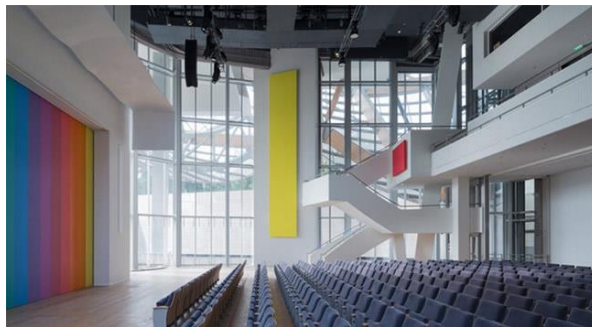
(Sumber : <http://www.discoverwalks.com>)

Ada banyak karya modern namun ada salah satu karya favorit pengunjung yang terletak di lantai satu dengan judul “The Grotto”. Karya dengan puluhan cermin yang dibuat secara abstrak ini akan membuat kita merasa seolah-olah sedang memiliki ilusi, bahkan ada tempat khusus di mana refleksi diri kita muncul di semua cermin, ini yang disukai oleh pengunjung. Karya yang *instagramable* ini dibalut dengan warna emas agar memunculkan kesan megah dan refleksi dari karya tersebut bisa membuat ruangan menjadi lebih dingin.



Frank O Gehry juga merancang auditorium khusus yang menampilkan semua jenis ekspresi *artistic*, contohnya musik. Untuk seorang penggemar musik, museum ini sangat kompleks karena selain menampilkan beberapa karya, museum ini setiap harinya juga menampilkan beberapa sesi music yang berbeda dari musisi disekitar Paris tersebut. Bagi penggemar buku museum ini juga sangat dianjurkan, karena disini menawarkan beberapa buku bagus yang menarik untuk dibaca, serta didedikasikan untuk berita seni dari seluruh dunia. Juga terdapat beberapa barang atau souvenir yang dijajakan untuk oleh-oleh disini.

Fondation Louis Vuitton ini tidak seperti museum lainnya, bentuk dalam museum ini mirip dengan labirin dengan banyak ruang yang berbeda fungsi sehingga anak-anak tidak akan bosan mengikuti jalur monoton. Selain itu, museum sangat peduli dengan anak-anak sehingga mereka dapat menjelajahi museum dengan iPad yang dipinjamkan oleh pihak museum melalui tur khusus yang dipimpin oleh seorang pemandu. Jardin d'Acclimation mungkin menjadi kunjungan terakhir dalam setiap sesi perjalanan ke museum ini. Museum ini seolah-olah seperti Disneyland mini untuk setiap anak disekitar Paris.



**Gambar 2.49 Auditorium The Louis Vuitton Fondation**  
(Sumber : <http://www.discoverwalks.com>)



**Gambar 2.50 Arena playground bagi anak-anak di The Louis Vuitton Fondation**  
(Sumber : <http://www.discoverwalks.com>)



#### 2.2.2.5 Museum MACAN



Gambar 2.51 Museum MACAN

(Sumber : <http://www.thenational.ae>)

Museum MACAN merupakan singkatan dari *Modern And Contemporary Art* in Nusantara. Museum yang terletak di AKR Tower, Kebon Jeruk, Jakarta Barat ini mulai dibuka dan beroperasi pada tahun 2017. Dengan range harga tiket sebesar Rp. 30.000,00 sampai dengan Rp 50.000,00 museum ini bertujuan untuk mengajak wisatawan berwisata dan mengenal edukasi karya, serta berkumpul bersama.

Pihak pengelola ingin memunculkan kesan bahwa tidak selalu museum itu terkesan membosankan, gelap, dan kotor. Kesan pengunjung tentang karya yang ditampilkan kadang sudah terlalu lama dan jadul sehingga mereka merasa bosan ketika didalam museum. Namun di museum MACAN, mereka (pengelola) ingin mengajak pengunjung merasakan tiap-tiap ruangan serta karya-karya yang ditampilkan dengan kesan kekinian (*instagramable*).

Pengelola mengganti karya-karya yang ditampilkan di museum MACAN dalam waktu berkala (*update*). Sehingga tidak jauh dari namanya yang mengusung konsep kontemporer. Bahkan tidak hanya barang bersejarah saja, namun banyak karya-karya seniman yang bisa dibilang kekinian untuk dijadikan spot berswafoto oleh pengunjung.

Bahkan seperti yang disampaikan (Mita, 2017) museum MACAN selalu dipadati pengunjung terutama pada hari libur. Contohnya saja yang selalu padat dikunjungi yakni *Infinity Room*, banyak sekali remaja hingga orang-orang dewasa rela antri panjang hanya untuk berswafoto disini. Alasannya adalah efek yang ditampilkan pada ruangan ini penuh dengan cahaya lampu warna-warni dengan refleksi dari pantulan kaca sekeliling ruangan (ilusi optik). Ruangan dengan luas hanya 1x2m ini setiap pengunjungnya hanya diberi waktu 30 detik di dalam ruangan mengingat pengunjung yang lain antri dengan sangat panjang.



**Gambar 2.52 Interior Museum MACAN**  
(Sumber : <http://www.news.artnet.com>)

### 2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islam

Adapun tinjauan nilai-nilai islami terdiri dari tinjauan pustaka islami dan prinsip aplikasi nilai islam pada rancangan.

#### 2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam

Islam mewajibkan setiap manusia untuk menjaga harta dan mengelola harta dengan baik, seperti yang telah dijelaskan dalam QS Al-Baqarah : 188

Artinya: “Harta dilindungi Syari’at dengan sempurna. Oleh karena itu, kepemilikan dan pengonsumsiannya harus dengan cara yang benar, tidak dengan cara yang bathil.”

Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia :

Dan janganlah sebagian dari kalian mengambil harta sebagian yang lain secara batil, seperti mencuri, merampas dan menipu. Juga janganlah kalian mengajukan gugatan ke penguasa (pengadilan) untuk mengambil sebagian harta orang lain secara tidak benar, padahal kalian tahu bahwa Allah mengharamkan hal itu. Jadi melakukan perbuatan dosa disertai kesadaran bahwa perbuatan itu diharamkan akan lebih buruk nilainya dan lebih besar hukumannya.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai umat manusia tidak boleh menghambur-hamburkan harta, menggunakan dengan tidak wajar, dan tidak mengelolanya dengan baik. Dari kutipan ayat tersebut dapat ditarik kesimpulan pada Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* yakni harta yang dimaksud adalah kostum-kostum yang sudah menjadi aset pemerintah, sehingga perlu dikelola, serta

dijaga. Lebih lanjut mengenai pengelolaan dan penjagaan tersebut dihasilkan objek museum yang sifatnya mengedukasi, mewadahi, dan melindungi aset tersebut.

Sedangkan pada QS. Ali Imran ayat 14 :

“Di jadikan, indah menurut pandangan manusia kecintaan apa-apa saja yang di ingini, yaitu wanita, anak-anak, harta yang banyak dari emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia dan di sisi Allah-lah tempat kembali yang baik (surga).”

Tafsir Quraish Shihab :

Manusia dijadikan fitrahnya cinta kepada apa-apa yang diinginkan, yaitu wanita, anak-anak, emas dan perak yang banyak, kuda bagus yang terlatih, binatang ternak seperti unta, sapi dan domba. Kecintaan itu juga tercermin pada sawah ladang yang luas. Akan tetapi semua itu adalah kesenangan hidup di dunia yang fana. Tidak berarti apa-apa jika dibandingkan dengan kemurahan Allah kepada hamba-hamba-Nya yang berjuang di jalan-Nya ketika kembali kepada-Nya di akhirat nanti.

### 2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam

Terdapat beberapa nilai islami yang akan diterapkan pada Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid*. Berikut beberapa nilai islami yang akan diterapkan :

Tabel 2.5 Penerapan aplikasi nilai Islami

No	Nilai Islami	Aplikasi pada Rancangan
1.	Mendidik/mengedukasi	Rancangan mampu memberikan ilmu baru kepada pengunjung setelah mereka datang ke museum. Memberikan wawasan akan pentingnya menjaga kebudayaan.
2.	Mewadahi	Mampu memberikan fasilitas berupa <i>workshop</i> untuk komunitas desainer yang ada di Jember
3.	Keserasian	Keserasian antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Menggunakan tipologi bangunan tropis yang menjawab isu lokasi penempatan yang berada di Kota Malang

(Halaman sengaja dikosongkan)

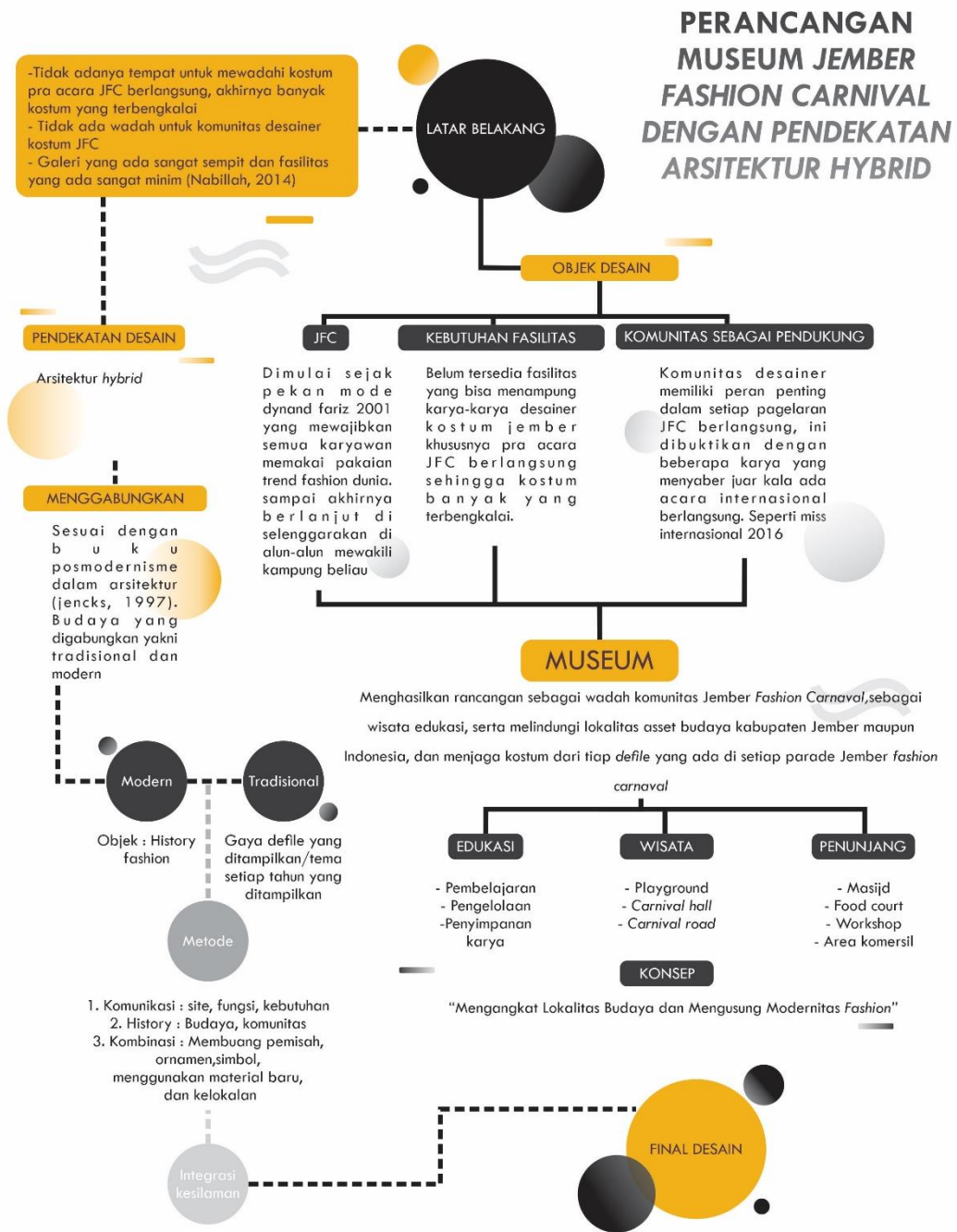
## BAB III

### METODE PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan skema yang digunakan dalam Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* di kota Jember, mulai dari ide gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, metode pengumpulan data, sampai teknik analisis perancangan. Proses perancangan sangat penting dalam menghasilkan sebuah rancangan, penggunaan metode-metode yang tepat dapat mempermudah dalam menghasilkan dalam sebuah rancangan. Penerapan metode rancangan bertujuan untuk mempermudah dalam menemukan ide-ide yang akan diterapkan dalam objek rancangan.

Perancangan merupakan proses simulasi dari apa yang ingin dibuat sebelum kita membuatnya, berkali-kali sehingga memungkinkan kita merasa puas dengan hasil akhirnya. Selain itu, perancangan merupakan aktivitas kreatif, melibatkan proses untuk membawa sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada (JB. Reswick dalam M.S. Barliana, MPd, MT).

### 3.1 Tahap Programming



Gambar 3.1 Skema program desain  
(Sumber : analisis pribadi, 2019)

### 3.1.1 Tahap Pra Rancangan

Ide gagasan perancangan Museum *fashion* Arsitektur *Hybrid* di Jember didasari karena tidak adanya wadah utama yang menampung karya-karya dari seniman *fashion* di Jember yang telah membawa nama harum Jember dan Indonesia khususnya di kancah Internasional melalui event JFC serta acara-acara besar *fashion* lainnya yang diadakan oleh negara luar.

Kemudian yang kedua adalah tidak adanya museum yang ikonik di kota Jember. Yang bisa mengingatkan masyarakat Jember akan pentingnya menghargai warisan budaya dan karya anak bangsa, terdapat sentra area komersil yang bisa membantu perekonomian masyarakat sekitar tapak.

### 3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Tahap pengumpulan data merupakan tahapan yang bertujuan untuk mendapatkan seluruh data yang diperoleh dalam perancangan nantinya, baik data primer maupun data sekunder.

#### a. Data Primer

Data primer adalah data utama yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari (Anwar, 2004). Data primer diperoleh melalui tahap observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi.

##### 1. Observasi langsung

Melakukan observasi langsung di dynand fariz *fashion centre* untuk mendapatkan data mengenai perjalanan JFC, ruangan apa saja yang dibutuhkan, berapa luasan yang diperlukan tiap ruangan, serta apa saja yang menjadi kebutuhan utama para desainer kostum serta peserta JFC.

##### 2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2010), Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Proses yang dilakukan dengan cara merangkum dan mengabadikan gambar, video, maupun data (observasi dan wawancara).

Wawancara yang pertama dilakukan yakni kepada salah satu pengunjung event Jember Fashion Carnival dengan tujuan untuk mencari data seberapa puas dengan event tersebut.

Selanjutnya wawancara ditujukan kepada pihak Dynand Fariz Fashion Centre dengan tujuan untuk mendapatkan data selengkap-lengkapnyanya mengenai luasan ruangan yang

ada.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi berfokus untuk mengumpulkan data - data umum yang akan dijadikan acuan dalam pengumpulan dan pengolahan data selanjutnya. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi objek rancangan secara umum dalam standar yang telah ditentukan di lokasi tapak.

Dokumentasi yang paling umum diambil yakni mengenai kondisi terkini tapak. Bagaimana batasan-batasan sekeliling tapak sehingga mengetahui kondisi geografis tapak. Dilanjutkan dokumentasi mengenai Dynand Fariz *Fashion Centre*.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, tidak langsung dari penulis (Anwar, 2004). Data sekunder meliputi :

##### 1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan literasi awal yang dibutuhkan dalam proses mendapatkan data sekunder. Studi literatur merupakan data yang bersumber dari buku, jurnal dan website/blog serta bersifat arsitektural maupun non arsitektural. Data yang didapatkan ini dapat mengacu pada objek utama perancangan serta pendekatan yang digunakan untuk objek rancangan.

##### 2. Studi Banding

Studi banding ini berfungsi untuk menelaah objek yang berkaitan dengan objek rancangan, hal ini dilakukan dengan tujuan agar bisa mempunyai acuan dalam mendesain. Studi banding ini terdapat 2 macam yakni studi banding objek dan pendekatan. Studi banding objek berfungsi untuk menelaah objek meliputi tata letak massa, alur sirkulasi, ruang terbuka hijau, dan lain sebagainya. Studi banding pendekatan untuk menelaah prinsip-prinsip yang digunakan pada bangunan yang terdapat di data studi banding.

### 3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Setelah melakukan proses pengumpulan data, tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu tahapan analisis atau pengolahan data. Tahapan analisis merupakan tahapan yang penting sebelum memasuki tahapan penyusunan konsep rancangan yang nantinya akan digunakan dalam perancangan bangunan. Komponen-komponen yang akan dibahas dalam tahapan analisis ini diantaranya: analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna dan aktivitas, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, serta analisis utilitas.

#### a. Analisis fungsi

Analisis fungsi pada proses merancang dilakukan untuk menentukan fungsi dan kegiatan apa saja yang akan diwadahi dalam objek rancangan. Analisis fungsi ini



meliputi beberapa aspek, yaitu Fungsi primer atau fungsi utama bangunan, fungsi sekunder, dan juga fungsi penunjang. Dari analisis fungsi ini kita dapat mengelompokkan kegiatan-kegiatan berdasarkan aspek fungsinya sehingga didapatkan keterkaitan ruang yang sesuai dengan kebutuhan/fungsi.

b. Analisis pengguna dan aktivitas

Setelah melakukan analisis fungsi, selanjutnya yaitu melakukan analisis pengguna dan aktivitas. Pada tahapan ini akan dilakukan pengelompokkan mengenai siapa saja yang akan menggunakan objek rancangan serta jumlah pengguna yang ada. Selain itu, pada tahapan analisis ini juga dapat mengklasifikasikan aktifitas dan kegiatan-kegiatan yang ada berdasarkan kebutuhan fasilitas yang diperlukan.

c. Analisis ruang

Pada tahapan analisis ruang dilakukan analisis mengenai standar kebutuhan ruang yang sesuai dengan perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid. Aspek-aspek yang didapatkan dalam analisis ini ialah dimensi kebutuhan ruang, dimensi furniture yang dibutuhkan, serta kualitas ruang yang sesuai dengan fungsi dan aktivitas yang telah didapatkan pada proses analisis sebelumnya. Pada tahapan analisis ini akan didapatkan gambaran mengenai kualitas dan estetika ruangan serta diagram antar ruang dan juga blokplan.

d. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang dilakukan terhadap tapak/lokasi rancangan. Analisis ini meliputi: analisis Batasan lahan, analisis kebisingan, analisis pandangan/view keluar-kedalam, analisis aksesibilitas dan sirkulasi, serta analisis vegetasi. Pada tahapan analisis ini akan didapatkan perletakan zonasi-zonasi atau bentukan dasar bangunan yang sesuai dengan kondisi eksisting tapak sehingga blokplan rancangan dapat sesuai dengan kondisi tapak.

e. Analisis Bentuk

Analisis bentuk disini berperan sangat penting dalam proses rancangan. Dimana dari proses analisis ini didapatkan suatu bentukan yang sesuai dengan konsep Double-Coding Architecture dan menentukan nilai estetika suatu bangunan dari luar bangunan. Dari proses analisis ini akan didapatkan.

f. Analisis Struktur

Pada analisis struktur ini penulis akan menganalisis sistem struktur apa yang akan digunakan dalam rancangan sesuai dengan alternative bentukan yang didapatkan pada analisis bentuk. Analisis struktur ini berupa analisis upper structure (struktur atap), middle structure (kolom-balok, dinding,dll) dan juga sub structure. pondasi). Selain menganalisis jenis struktur yang akan digunakan pada rancangan, penulis juga akan menganalisis material-material yang sesuai.

#### g. Analisis Utilitas

Analisis utilitas dilakukan untuk menentukan sistem utilitas yang sesuai

### 3.2.3 Teknik Sintesis

Adapun pada proses sintesis terkait objek rancangan :

#### 1. Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan konsep yang menjadi acuan dari konsep-konsep yang diterapkan pada objek perancangan selanjutnya. Dalam tahapan ini merumuskan solusi dari pada isu-isu terkait objek rancangan dan pendekatan yang digunakan secara makro. Dengan kata lain, maka konsep dasar disini memunculkan kesimpulan dari analisis fungsi, aktivitas dan pengguna yang spesifik membahas isu objek. Perumusan konsep dasar ini dimunculkan melalui tagline yang akan dibahas lebih lanjut di subbab berikutnya.

#### 2. Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan hasil sintesis terhadap tapak objek perancangan. Konsep ini meliputi hubungan dari keadaan tapak, dengan objek dan pendekatan serta integrasinya dengan nilai-nilai keislaman. Konsep tapak ini dimunculkan melalui kesimpulan dari analisis tapak berupa tata masa dan ruang luar yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Hasil dari konsep tapak berupa site plan dan layout plan rancangan yang didapat sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

#### 3. Konsep Ruang

Konsep ruang merupakan hasil sintesis terhadap ruang-ruang pada objek perancangan. Konsep ini meliputi hubungan antar ruang, secara kualitatif dan kuantitatif terkait objek dan pendekatan serta integrasinya dengan nilai-nilai keislaman. Konsep ruang ini dimunculkan melalui kesimpulan dari analisis ruang yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Hasil dari konsep dapat berupa posisi layout ruang secara mikro dan tata massa ruang secara makro sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

#### 4. Konsep Bentuk

Konsep ruang merupakan hasil sintesis terhadap bentuk-bentuk pada objek perancangan. Didalamnya berisi rumusan kesimpulan dari analisis bentuk yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahapan konsep ini yaitu memberikan gambaran bentukan - bentukan pada bangunan yang sesuai dengan pendekatan arsitektur *hybrid* namun tetap memenuhi kebutuhan ruang yang diperlukan dan dapat berintegrasi dengan nilai keislamannya.

Hasil dari konsep bentuk dapat berupa proses transformasi dari bentukan dasar hingga ke bentuk akhir pada bangunan, memunculkan bentuk pada tampak dan

tampilan pada site sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

#### 5. Konsep Struktur

Konsep struktur merupakan hasil sintesis terhadap analisis struktur yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahapan konsep ini yaitu menentukan pemilihan struktur yang sesuai dan ideal dengan bentuk bangunan yang juga dapat berintegrasi dengan nilai-nilai keislaman.

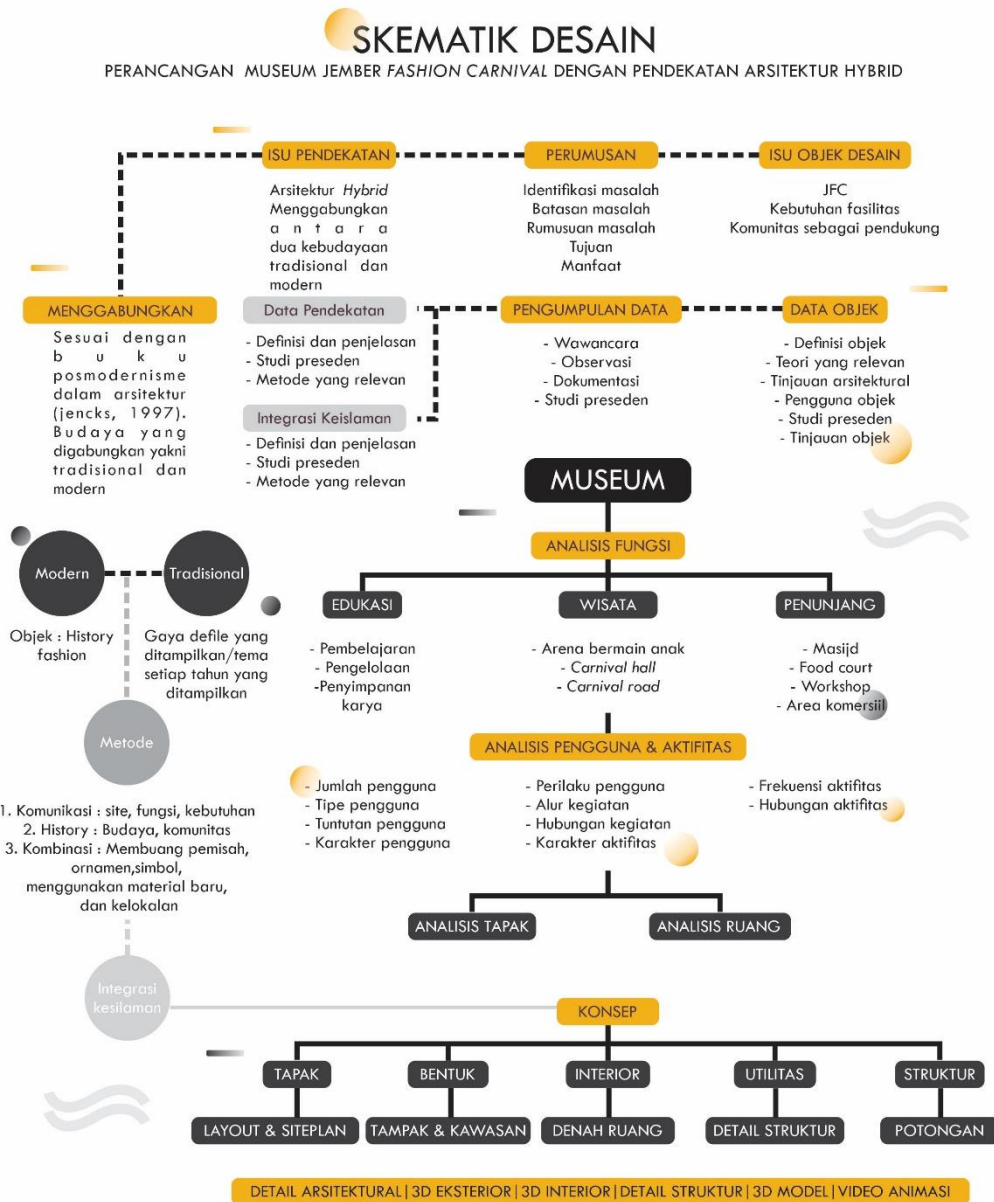
Hasil dari konsep struktur pada Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* ini berupa gambar potongan dan detail-detailnya sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

#### 6. Konsep Utilitas

Konsep struktur merupakan hasil sintesis terhadap analisis utilitas yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan konsep ini, akan digambarkan sistem utilitas pada objek rancangan yang sesuai dengan kondisi tapak dan ruang pada bangunannya juga dapat berintegrasi dengan nilai keislamannya.

Hasil dari konsep utilitas pada Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* Dengan Pendekatan Arsitektur *Hybrid* ini berupa gambar potongan dan detail-detailnya sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

### 3.3 Skema Tahapan Rancangan



Gambar 3.2 Skema Tahapan Desain

(Sumber : Analisis Pribadi, 2019)

(Halaman sengaja dikosongkan)

## BAB IV

### ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

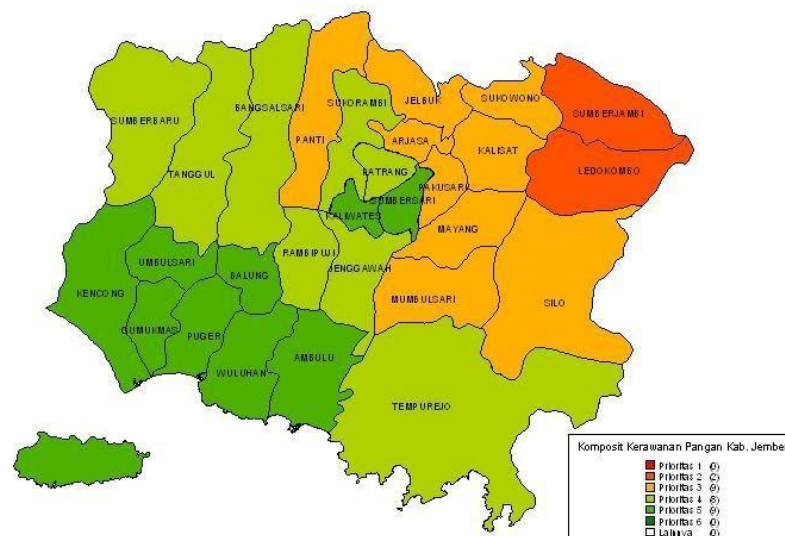
#### 4.1 Analisis Kawasan Tapak Rancangan

Persyaratan tapak memuat data lokasi yang menjadi acuan awal untuk proses menganalisis. Data tapak memuat peraturan tata guna lahan serta data secara fisik maupun non-fisik tapak.

##### 4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Tapak berada di Jember tepatnya berada di kecamatan Kaliwates berbatasan langsung dengan lippo mall, rollas kafe, masjid al-huda, aula PTPN XII, RS Siloam, dan sekolah Kristen aletheia.

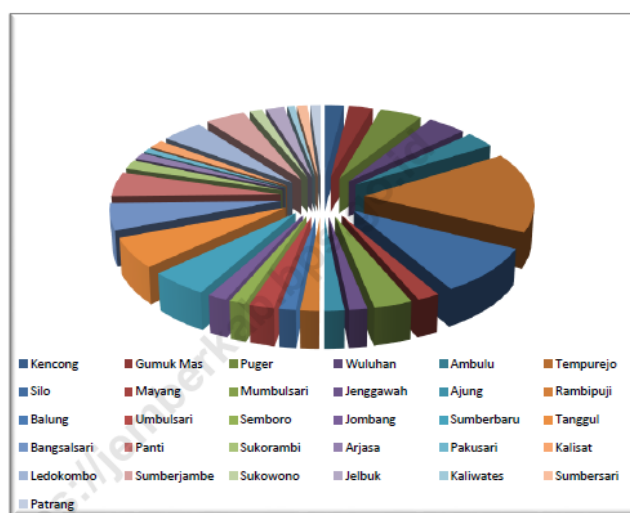
##### 4.1.1.1 Geografis



Gambar 4.1 Peta Wilayah Kabupaten Jember

Jember memiliki luas 3.293,34 Km<sup>2</sup> dengan ketinggian antara 0 - 3.330 mdpl. Iklim Kabupaten Jember adalah tropis dengan kisaran suhu antara 23°C - 32°C. Bagian selatan wilayah Kabupaten Jember adalah dataran rendah dengan titik terluarnya adalah Pulau Nusa Barong. Pada kawasan ini terdapat Taman Nasional Meru Betiri yang berbatasan dengan wilayah administratif Kabupaten Banyuwangi. Bagian barat laut (berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo adalah pegunungan, bagian dari Pegunungan Iyang, dengan puncaknya Gunung Argopuro (3.088 m). Bagian timur

merupakan bagian dari rangkaian Dataran Tinggi Ijen. Jember memiliki beberapa sungai antara lain Sungai Bedadung yang bersumber dari Pegunungan Iyang di bagian Tengah, Sungai Mayang yang persumber dari Pegunungan Raung di bagian timur, dan Sungai Bondoyudo yang bersumber dari Pegunungan Semeru di bagian barat. Adapun batas-batas wilayahnya adalah sebelah utara kabupaten Probolinggo, sebelah barat adalah kabupaten Lumajang, sebelah selatan samudera hindia, sebelah timur kabupaten Banyuwangi.



**Gambar 4.2 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Jember**  
(Sumber : BPS-Statistics Of Jember Regency, 2019)

#### 4.1.1.2 Administratif

Dengan diberlakukannya otonomi daerah sejak 1 januari 2001 sebagai tuntutan no 22/1999 tentang pemerintahan daerah, pemerintahan kabupaten Jember telah menjaankan penataan kelembagaan dan struktur organisasi, termasuk penghapusan lembaga pembantu bupati yang kini menjadi kantor koordinasi camat. Selanjutnya, dalam mengerjakan roda pemerintah di era otonomi daerah pemerintah kabupaten Jember ditolong empat kantor koordinasi camat, yakni kantor koordinasi camat Jember barat di Tanggul, kantor koordinasi camat Jember selatan di Balung, kantor koordinasi camat Jember tengah di Rambipuji, kantor koordinasi camat Jember timur di Kalisat.

#### 4.1.1.3 Kondisi Fisik

##### 1. Topografi

Kabupaten Jember berada pada ketinggian 0-3.300 meter di atas permukaan laut (dpl) ), dengan ketinggian daerah perkotaan Jember kurang lebih 87 meter di atas

permukaan laut (dpl). Sebagian besar wilayah berada pada ketinggian antara 100 hingga 500 meter di atas permukaan laut yaitu 37,75%.

No.	Ketinggian	Luas	
		Km2	%
1	0 – 25 meter	591,20	17,95
2	25 – 100 meter	681,68	20,70
3	100 – 500 meter	1.243,08	37,75
4	500 – 1000 meter	520,43	15,80
5	> 1.000 meter	256,95	7,80
	Jumlah	3.293,34	100,00

**Gambar 4.3** ketinggian wilayah kabupaten Jember

(Sumber:<http://bappeda.jatimprov.go.id/bappeda/wp-content/uploads/potensi-kab-kota-2013/kab-jember-2013.pdf>)

Kondisi topografi yang ditunjukkan dengan kemiringan tanah atau elevasi, sebagian besar wilayah Kabupaten Jember (36,60%) dengan kemiringan lahan 0 - 2%.

## 2. Hidrologi

Kabupaten Jember memiliki beberapa sungai antara lain Sungai Bedadung yang bersumber dari Pegunungan Iyang di bagian Tengah, Sungai Mayang yang bersumber dari Pegunungan Raung di bagian timur, dan Sungai Bondoyudo yang bersumber dari Pegunungan Semeru di bagian barat.

## 3. Klimatologi

Iklm di Kabupaten Jember adalah iklim tropis. Angka temperatur berkisar antara 23°C - 31°C, dengan musim kemarau terjadi pada bulan Mei sampai bulan Agustus dan musim hujan terjadi pada bulan September sampai bulan Januari. Sedangkan curah hujan cukup banyak, yakni berkisar antara 1.969 mm sampai 3.394 mm.

## 4. Demografi

Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional Tahun 2011, jumlah penduduk Kabupaten Jember adalah sebesar 2.345.851 jiwa, terjadi peningkatan sebesar 0,56% dibandingkan hasil Sensus Penduduk Tahun 2010 sebesar 2.332.726 jiwa.



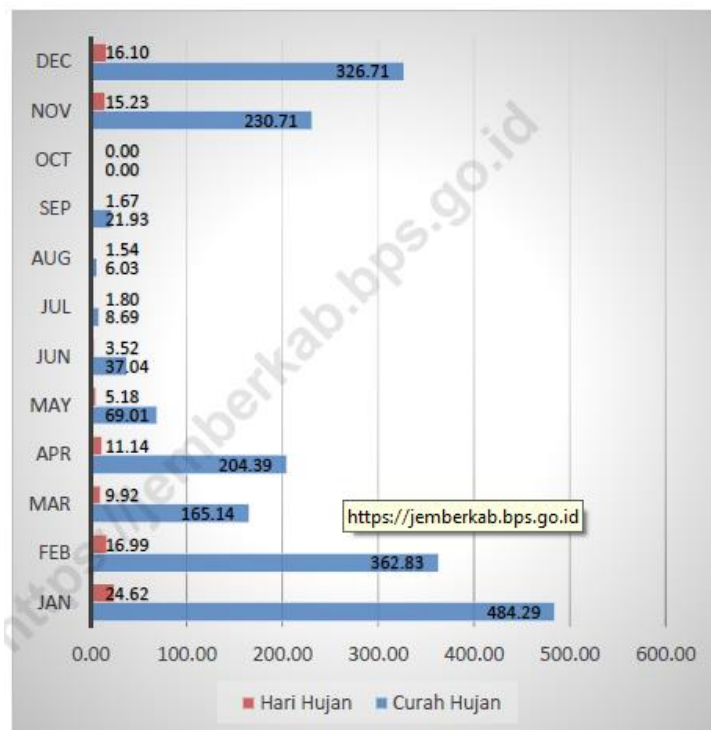
Tahun	Jumlah Penduduk (jiwa)	Pertumbuhan Penduduk (%)
2006	2.146.571	0,24
2007	2.153.883	0,34
2008	2.168.732	0,68
2009	2.179.829	0,51
2010	2.332.726	7,01
2011	2.345.851	0,56

Gambar 4.4 Pertumbuhan Pendudukan Kabupaten Jember

(Sumber : <http://bappeda.jatimprov.go.id/bappeda/wp-content/uploads/potensi-kab-kota-2013/kab-jember-2013.pdf>)

## 5. Geografi dan Iklim

Curah hujan tertinggi di kabupaten Jember berada pada bulan januari sedangkan curah hujan terendah terendah berada pada bulan oktober 2017



Gambar 4.5 Geografi dan Iklim kab. Jember Tahun 2017-2018

(Sumber : BPS-Statistics Of Jember Regency, 2019)

	Kecamatan <i>subdistrict</i>	Ibukota Kecamatan <i>Capital of Subdistrict</i>	Luas (Km2) <i>Total Area (square.km)</i>
	(1)	(2)	(3)
1	Kencong	Kencong	65,92
2	Gumuk Mas	Gumuk Mas	82,98
3	Puger	Puger	148,99
4	Wuluhan	Wuluhan	137,18
5	Ambulu	Ambulu	104,56
6	Tempurejo	Tempurejo	524,46
7	Silo	Silo	309,98
8	Mayang	Mayang	63,78
9	Mumbulsari	Mumbulsari	95,13
10	Jenggawah	Jenggawah	51,02
11	Ajung	Ajung	56,61
12	Rambipuji	Rambipuji	52,80
13	Balung	Balung	47,12
14	Umbulsari	Umbulsari	70,52
15	Semboro	Semboro	45,43
16	Jombang	Jombang	54,30
17	Sumberbaru	Sumberbaru	166,37
18	Tanggul	Tanggul	199,99
19	Bangsalsari	Bangsalsari	175,28
20	Panti	Panti	160,71
21	Sukorambi	Sukorambi	60,63
22	Arjasa	Arjasa	43,75
23	Pakusari	Pakusari	29,11
24	Kalisat	Kalisat	53,48
25	Ledokombo	Ledokombo	146,92
26	Sumberjambe	Sumberjambe	138,24
27	Sukowono	Sukowono	44,04
28	Jelbuk	Jelbuk	65,06
29	Kaliwates	Kaliwates	24,94
30	Sumbersari	Sumbersari	37,05
31	Patrang	Patrang	36,99
<b>Kabupaten Jember Tahun 2018</b>			<b>3 293,34</b>
Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Jember			
Source : Land Affairs Service of Jember Regency			

Gambar 4.6 Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kabupaten Jember, 2018

(Sumber : Badan Pertanahan Nasional kab. Jember, 2018)

#### 4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar Lokasi Tapak

Masyarakat Jember terdiri dari beberapa etnis yakni etnis Tionghoa, Arab, Jawa, Madura. Dengan perbandingan 50% etnis Jawa 30% etnis Madura, dan sisanya adalah tionghoa dan konghucu. Jember juga memiliki beberapa kebudayaan yakni tarian lahbako, Tarian ini adalah tarian tradisional yang menggambarkan petani yang sedang menanam dan mengolah tembakau. Tembakau merupakan komoditi ekspor wilayah Jember selain kopi, karet dan kakao. Jember tidak hanya dikenal dari tembakaunya, namun juga keunikan budaya dan kekhasan Tarian Lahbako, suatu tarian yang disajikan untuk menyambut wisatawan mancanegara maupun domestik di Jember.

Yang kedua adalah tarian Jaran Kencak (Kuda Menari). Tarian ini biasanya ditampilkan untuk menghibur masyarakat tatkala ada kegiatan sunatan, dan diarak

berkeliling desa. Saat ini, seni kuda kacak menjadi sebuah atraksi wisata dan ditampilkan pada saat festival atau karnaval budaya.

Yang ketiga adalah Jember *Fashion Carnival* merupakan parade *fashion* dengan catwalk terpanjang (3,6 km) dan salah satu dari 7 *carnival* terbesar di dunia. JFC memamerkan karya kreatif anak bangsa penuh warna melewati rute Jalan Sudarman (Central Park), Gajah Mada, hingga Sport Hall Jember. Selain mengangkat khasanah kekayaan budaya dan alam Indonesia, JFC membuktikan kreativitas anak bangsa, karena sebagian besar busana menggunakan bahan bekas dan daur ulang dari lingkungan sekitar. Secara nasional JFC mampu menjadi produk “angle”, artinya produk unggulan nasional yang dipercaya menjadi “main events” kegiatan-kegiatan nasional maupun internasional.

Sedangkan di sektor ekonomi pangan, Jember memiliki beberapa produk unggulan yakni produk unggulan dari Kecamatan Pakusari, khususnya Desa Sumberpinang adalah tape Sumber Madu, penganan olahan dari singkong. Selain manis, tape khas Jember ini tidak menggunakan bahan pengawet dan sudah dikemas agar lebih menarik. Selain tape, produk olahan singkong lainnya adalah brownies tape dan prol tape. Jajanan ini sudah menjadi oleh-oleh khas yang enak dari Jember.

#### 4.1.3 Syarat atau Ketentuan Lokasi Pada Objek Perancangan

Proses mendesain dan merancang Museum Jember *Fashion Carnival* memiliki syarat dan ketentuan yang harus diperhatikan. Untuk merancang kompleks olahraga harus mengikut standar nasional maupun internasional agar terpenuhinya fasilitas yang dibutuhkan.

Terdapat pertimbangan utama yang harus diperhatikan dalam merancang Museum Jember *Fashion Carnival* antara lain:

- A. Lokasi mudah dicapai dan mudah dikenali pengunjung
- B. Keterkaitan dengan lingkungan
- C. Lokasi yang mendukung dengan sarana transportasi
- D. Lokasi masih bersih dan tidak tercemar polusi, mengingat fungsinya sebagai sarana olahraga
- E. Memiliki jaringan utilitas yang memadai untuk bisa dimanfaatkan dalam penggunaan teknologi
- F. Keterpaduan antara ruang olahraga dan fasilitas olahraga
- G. Area parkir yang dapat memadahi kendaraan secara maksimal
- H. Sirkulasi pengunjung yang keluar masuk area museum pada saat bersamaan harus jelas

#### 4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan

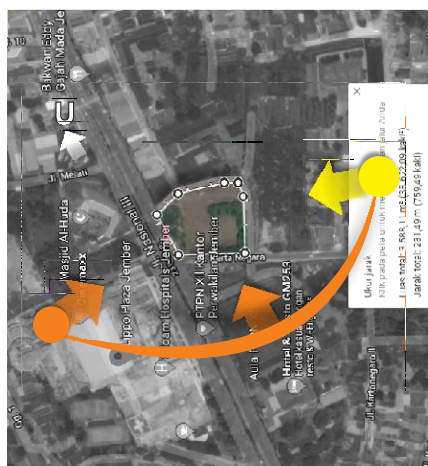
Menurut Peraturan Daerah Kota Pasururuan tentang RTRW tahun 2015-2035 bahwa disebutkan penataan ruang wilayah kota bertujuan mewujudkan kabupaten Jember sebagai pusat perniagaan yang bertaraf nasional dengan bertumpu pada sektor perdagangan dan jasa yang ramah lingkungan menuju masyarakat madani dan sejahtera. Jenis kegiatan sub wilayah untuk bangunan olahraga memiliki peraturan sebagai berikut:

- KDB : 40%
- KLB : 100%
- TLB : 1-2 lantai

#### 4.1.5 Analisis Kawasan Perancangan

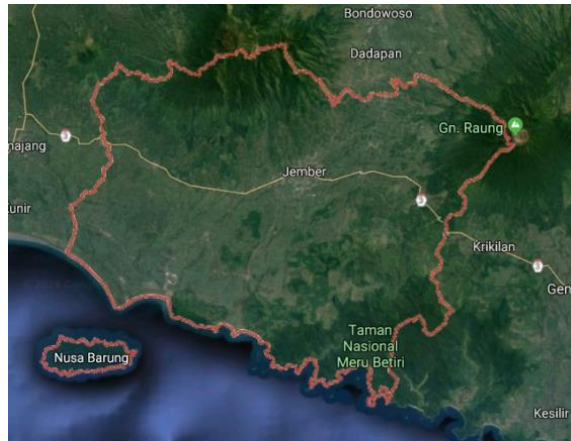
Lokasi tapak berada di jalan gajah mada, kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Tapak adalah lahan kosong dengan luas area 3.603,19 m<sup>2</sup>. Batas tapak di sebelah barat adalah Lippo Mall Jember, di sebelah utara adalah pertokoan warga, timur berbatasan langsung dengan perumahan, serta di sebelah selatan yakni berbatasan langsung dengan aula PTPN XII persero Jember.

Pemilihan tapak dikarenakan aksesnya mudah dijangkau masyarakat, berada di pusat kota dekat dengan beberapa tempat ibadah, dan pusat perbelanjaan. Memungkinkan sekali agar masyarakat sering berkunjung ke lokasi perancangan. Bersebelahan dengan Lippo Mall mengakibatkan pembayangan pada sisi bagian barat tapak dapat mengurangi sinar buruk masuk pada sore hari.



**Gambar 4.5 Lokasi Tapak**

(Sumber : [Googlemaps/search/lippomalljember](https://www.google.com/maps/search/lippomalljember))



**Gambar 4.6 Wilayah Jember**

(Sumber : [Googlemaps/search/lippo plazajember](https://www.google.com/maps/search/lippo plazajember))

#### 4.1.6 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak

Tapak berada di Jl. Nasional II tepat bersebrangan langsung dengan lippo plaza Jember, dengan luas tapak 1.1 Ha. Tapak berbatasan langsung dengan Jl. Kertanegara dan aula PTPN XII pada sebelah selatan tapak, utara dengan ruko-ruko, timur dengan perumahan, dan barat dengan jalan Nasional II dan Lippo plaza jember.



**Gambar 4.7 Batas-Batas pada Tapak Perancangan**

(Sumber : [Googlemaps/search/lippo plazajember](https://www.google.com/maps/search/lippo plazajember))

## 4.2 Analisis Perancangan

### 4.2.1 Analisis Fungsi

Perancangan Museum Jember Fashion Carnival dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid ini dibagi fungsi menjadi tiga yakni fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Untuk fungsi primer pada museum yakni sebagai penyimpanan dari kostum-kostum tiap tahun dari berbagai defile yang disimpan didalam museum, serta sebagai area pameran untuk mengedukasi warga dan pelajar. sedangkan untuk fungsi sekunder yakni berfungsi sebagai auditorium, workshop, playground, carnival hall, dan carnival road.

Serta fungsi penunjang sendiri sebagai area retail untuk meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar tapak, masjid, servis, parkir, dll. Berikut tabel pada analisis fungsi :

PRIMER	SEKUNDER	PENUNJANG
<ul style="list-style-type: none"><li>- SARANA PENYIMPANAN</li><li>- SARANA PAMERAN</li><li>- SARANA EDUKASI</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- SARANA AUDITORIUM</li><li>- SARANA WORKSHOP</li><li>- SARANA CARNIVAL HALL</li><li>- SARANA CARNIVAL ROAD</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- SARANA RETAIL</li><li>- SARANA IBADAH (MASJID)</li><li>- SARANA PLAY GROUND</li><li>- SARANA PARKIR</li><li>- SARANA SERVIS</li></ul>

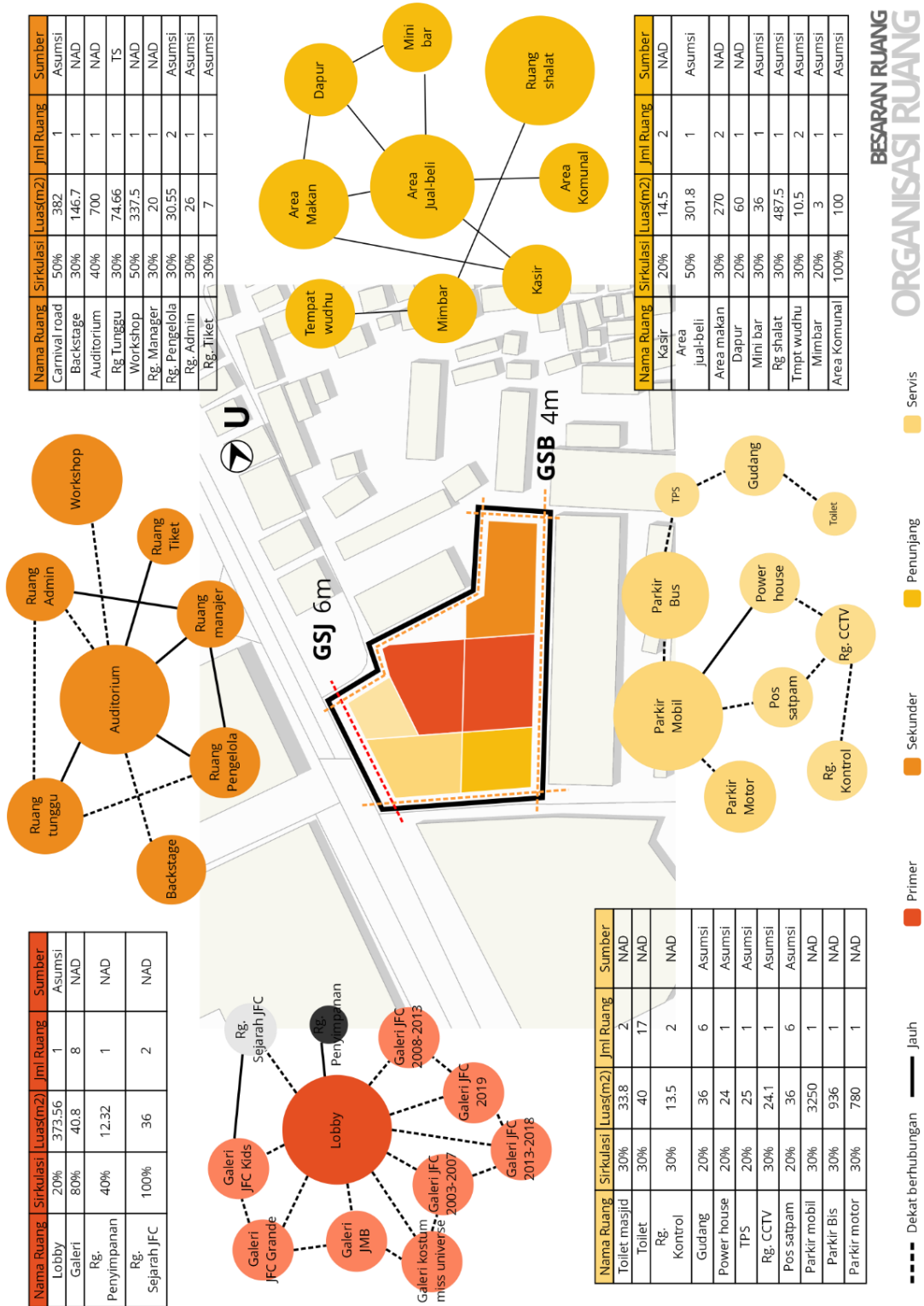
**Gambar 4.8 Tabel Pengelompokan Analisis Fungsi**

*(Sumber : Data Pribadi, 2020)*

### 4.2.2 Analisis Ruang

Setelah terdapat beberapa klasifikasi fungsi dari museum, kemudian di analisis lagi menurut ruangnya. Sedangkan pada analisis ruang sendiri terdapat beberapa poin yakni besaran ruang, bubble diagram antar ruang, fungsi dan aktivitas pengguna pada bangunan, serta sirkulasi ruang tiap pengguna. Setelah semuanya tiap poin tersebut di jabarkan kemudian muncullah kesimpulan dari analisis ruang. Kesimpulan ini mencakup keseluruhan dari analisis ruang sebelum nanti kesimpulan ini dilanjutkan di analisis bentuk.

#### 4.2.2.1 Besaran Ruang dan Bubble Diagram



Gambar 4.9 Tabel Besaran, dan Bubble Diagram pada Organisasi Ruang  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)



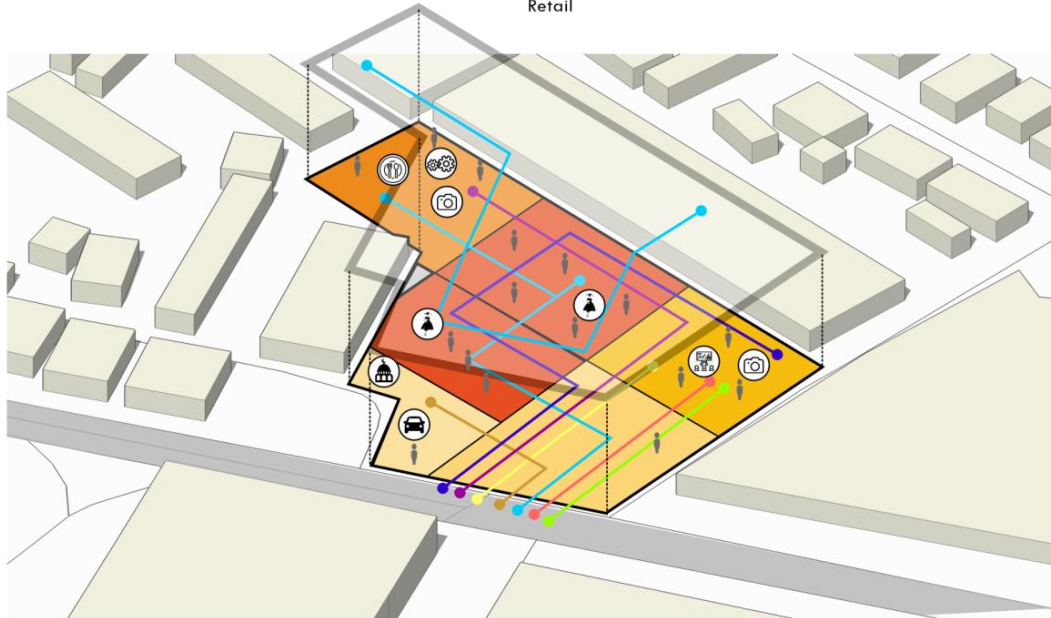
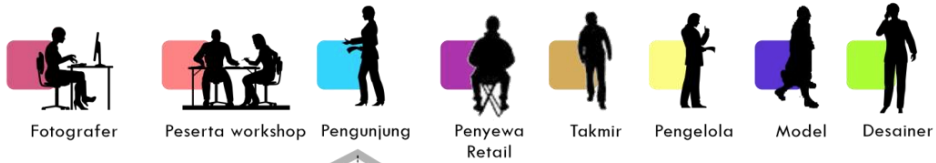
#### 4.2.2.2 Fungsi Ruang

##### PRINSIP DESAIN

1. Perpaduan
2. Atraktif
3. Efisien
4. Kenyamanan akses

##### TUJUAN

- Sesuai dengan prinsip pendekatan JFC yang selalu glamor dan megah, pemilihan prinsip atraktif bertujuan untuk menyesuaikan interior bangunan dengan prinsip pendekatan.
- Akses user yang mudah dan nyaman jika akan menuju dari 1 ruang ke ruang lain



##### PRIMER

Penerapan prinsip kebudayaan pandhalungan dengan sifat yang tegas pengaplikasian diterapkan pada hubungan antar ruang yang jelas dengan sign dan bukaan yang lebar

##### PENUNJANG

Penerapan prinsip kebudayaan pandhalungan dengan sifat yang tegas pengaplikasian diterapkan pada hubungan antar ruang yang jelas dengan sign dan bukaan yang lebar

##### SEKUNDER

Penerapan prinsip pada kebudayaan yang mengakar pada JFC yang mana memiliki kesan glamour megah dan abstrak. Kesan inilah yang akan diterapkan pada fasad bangunan dan interior ruangan carnival hall dan carnival road.

## AKTIVITAS & FUNGSI ORGANISASI RUANG

■ Primer    
 ■ Sekunder    
 ■ Penunjang    
 ■ Servis

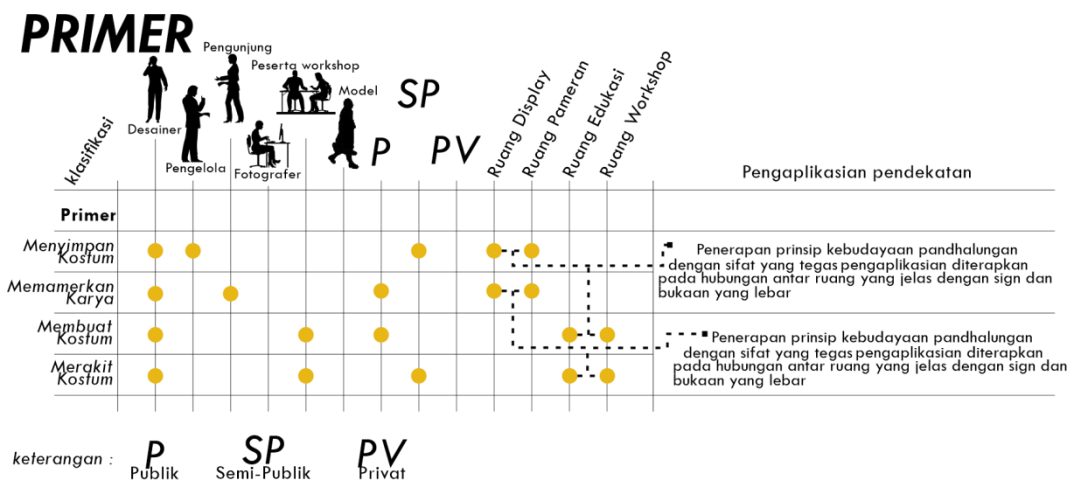




**Gambar 4.10 Analisis Aktivitas & Fungsi pada Organisasi Ruang**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

Dari analisis diatas telah dijelaskan mengenai pengguna pada tapak serta beberapa aktivitas (makro) yang dilakukan pengguna di tiap-tiap ruang. Selanjutnya diklasifikasikan lagi menurut penggunaannya di tiap-tiap ruang mengenai apa saja yang dikerjakan serta ruang yang dibutuhkan

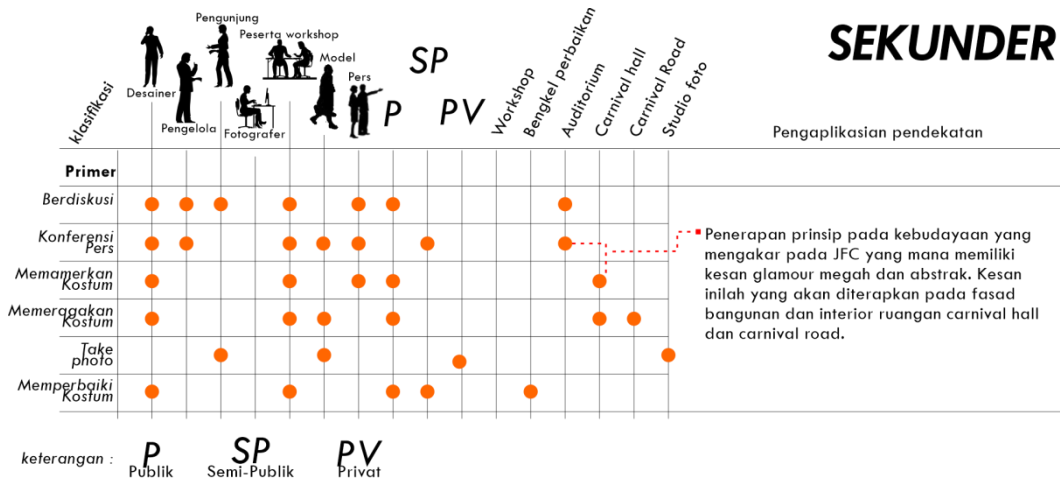


**Gambar 4.11 Tabel Analisis Aktivitas Primer**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

Desainer lebih banyak menggunakan beberapa ruangan di dalam area museum, terbukti bahwa desainer memiliki peran penting dalam segala kegiatan yang ada di dalam museum mulai dari merakit kostum sampai dengan memamerkan karya hingga menyimpan karya yang dianggap layak untuk dimuseumkan. Pengaplikasian pendekatan

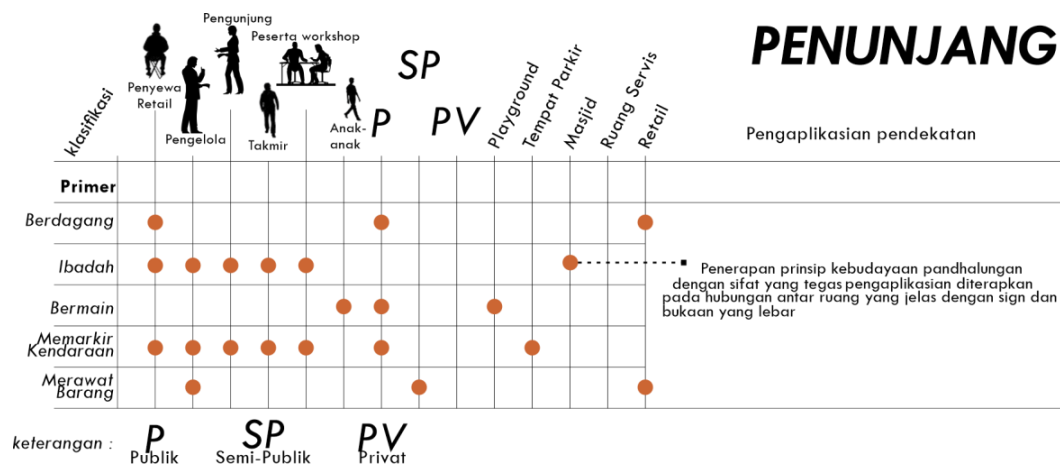
yang ada meliputi ke empat ruangan yang saling berkesinambungan, antara ruang display dan ruang pameran dengan ruang edukasi dan ruang workshop. Penerapan pendekatan arsitektur *hybrid* diambil dari kebudayaan pandhalungan yang tegas, lugas, tak kenal kompromi, diterapkan dengan sign dan bukaan yang lebar dengan sedikit ornamentasi.



Gambar 4.12 Tabel Analisis Aktivitas Sekunder

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

Pada analisis aktivitas sekunder peserta *workshop* lebih banyak berperan, dikarenakan hampir semua kegiatan mencakup semua kegiatan yang dikerjakan oleh peserta *workshop*. Pengaplikasian pendekatannya sedikit berbeda dengan tidak lagi menggunakan prinsip kebudayaan pandhalungan namun menggunakan kesan megah, glamour dan abstrak yang sudah melekat pada citra JFC, yakni antara ruangan *carnival hall* dan *carnival road*.



Gambar 4.13 Tabel Analisis Aktivitas Penunjang

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.2.3 Sirkulasi Pengguna

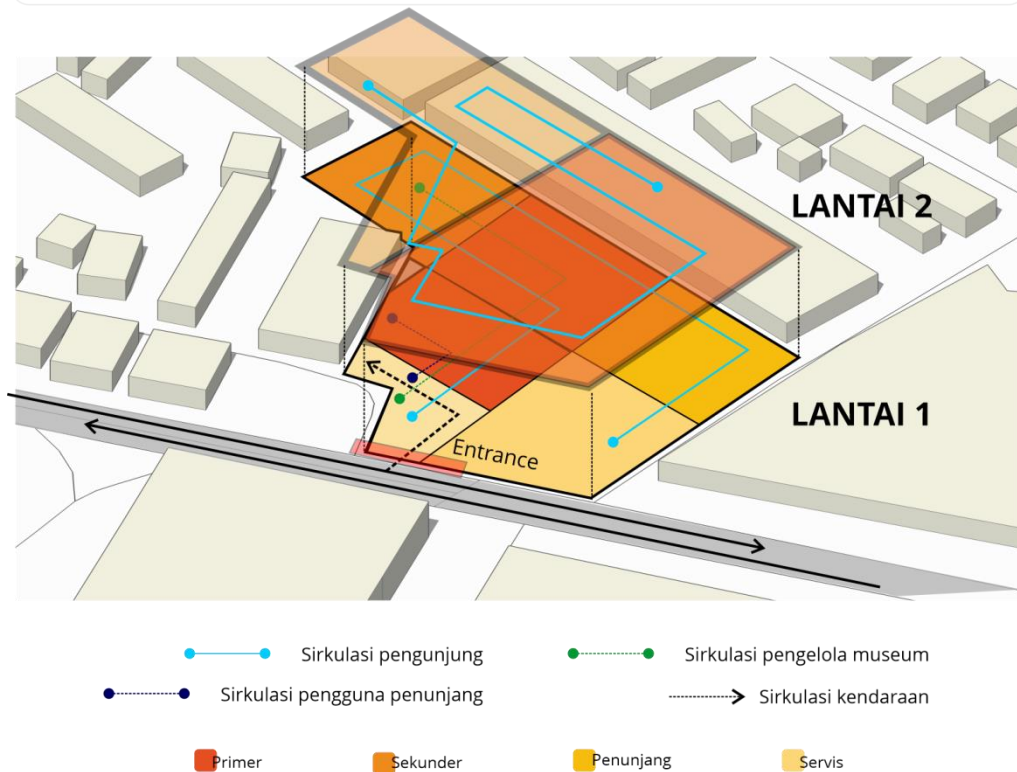
## ORGANISASI RUANG SIRKULASI RUANG

### PRINSIP DESAIN

1. Menarik
2. Efisien
3. Kenyamanan akses

### TUJUAN

- Akses user yang mudah dan nyaman jika akan menuju dari 1 ruang ke ruang lain
- Kenyamanan pengguna diutamakan karena mengingat sirkulasi adalah hal yang paling utama didalam museum
- Agar pengunjung tidak bosan dan merasa betah di dalam museum, alur penataan sirkulasi yang baik akan membuat pengunjung terutama merasa selalu tertarik dengan apa yang akan mereka saksikan selanjutnya.



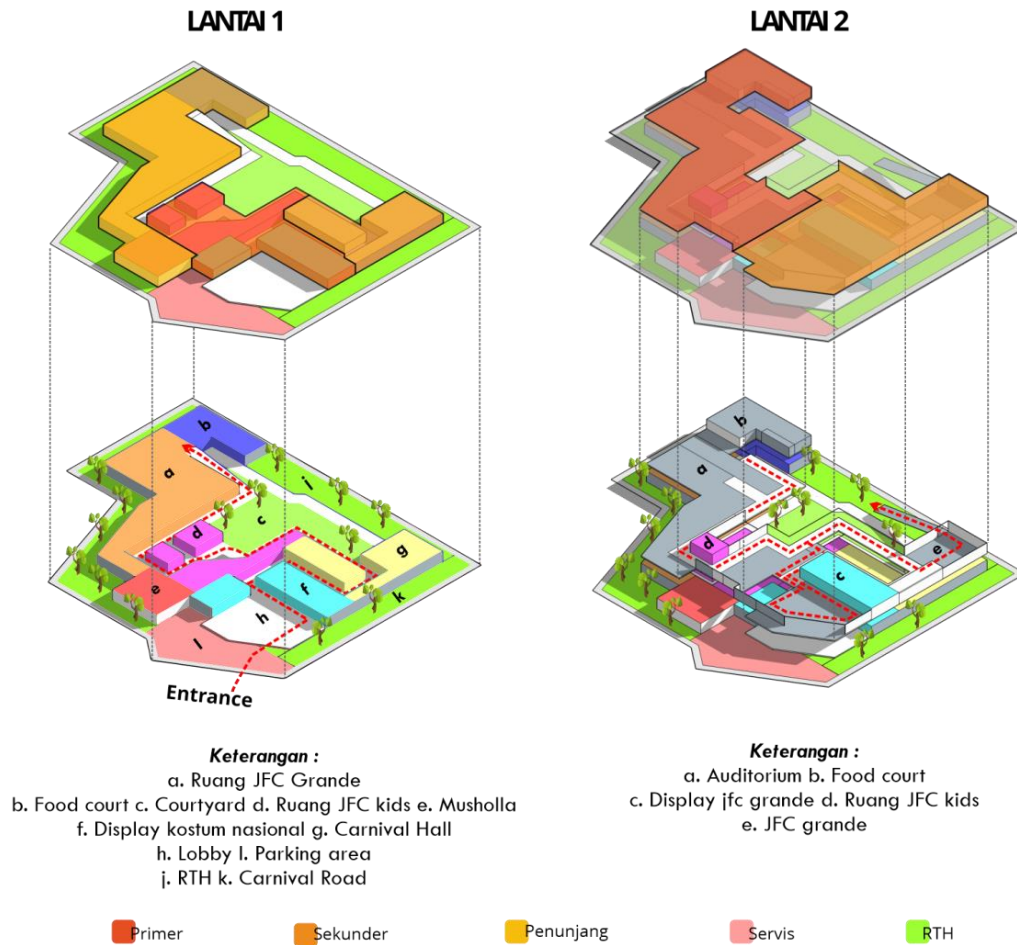
**Gambar 4.14** Tabel Analisis Aktivitas Penunjang

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

Dari poin diatas telah terdapat blokplan makro pada tapak, hal ini selanjutnya Setelah beberapa poin sudah dijelaskan dan diklasifikasikan menurut kepentingannya kemudian dilanjutkan menrangkum (kesimpulan) dari semua analisis ruang sebelum nantinya dilanjutkan ke analisis bentuk

#### 4.2.2.3 Kesimpulan

## ORGANISASI RUANG KESIMPULAN



**Gambar 4.15 Kesimpulan Analisis Ruang**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.3 Analisis Tapak

Setelah dilakukan analisis ruang dari tiap ruangan, kemudian dilanjutkan lagi ke menganalisis tapak. Pada analisis tapak terdapat beberapa aspek yakni point of interest, jejaring infrastruktur, topografi pada tapak, iklim, dan juga intensitas manusia di sekitar tapak.

#### 4.2.3.1 Point Of Interest

## POINT OF INTEREST ANALISIS TAPAK

### PRINSIP DESAIN

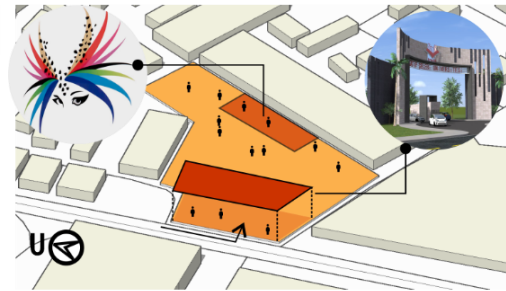
1. Eye catching
2. Komunikatif
3. Abstrak
4. Glamour

### KRITERIA DESAIN

- Mampu menginformasikan kepada pengunjung bahwa disekitaran tapak terdapat museum
- Menggunakan material dengan tipe maintenance yang mudah. Seperti HPL, baja, dan besi stainless
- Bentuk yang abstrak pada desain entrance dan sculpture di tengah massa.

### TUJUAN

Agar pengunjung bisa tertarik dan mengetahui lokasi keberadaan museum. Serta sculpture yang ada di tengah taman semakin dapat menggambarkan suasana JFC yang abstrak dan glamour, dan juga berfungsi sebagai area photospot pengunjung.



■ Peletakan gate entrance di bagian barat tapak berpotensi mengajak pengguna poi sekitar tapak untuk masuk kedalam museum.

■ Penambahan sculpture di area RTH bagian dalam sangat berpotensi digunakan untuk area catwalk pada carnival road dan juga sebagai *point of interest* bagi pengunjung yang akan berswafoto disekitaran sculpture

## DETAIL DAN PENJELASAN POINT OF INTEREST

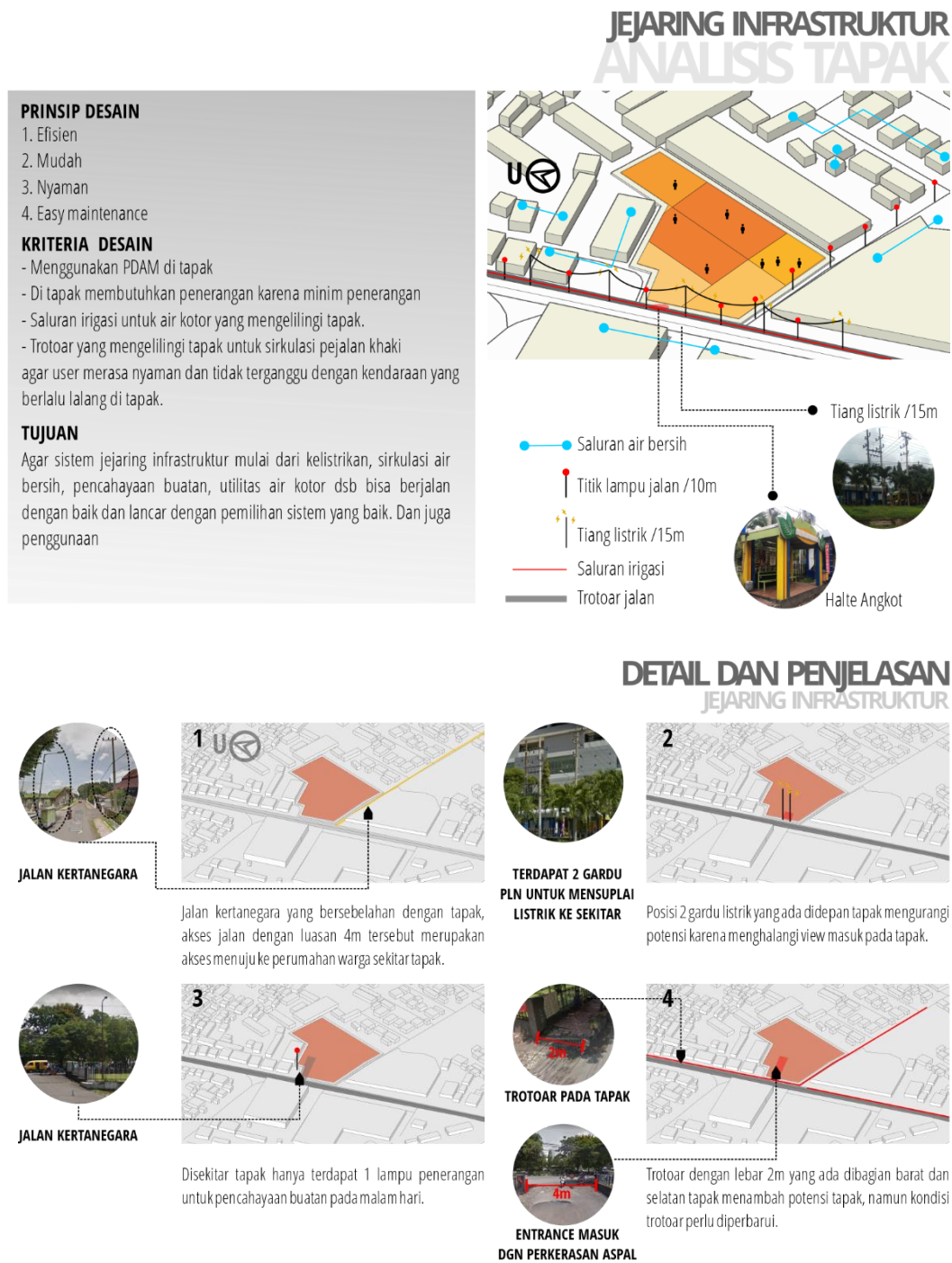


Gambar 4.16 Analisis *Point Of Interest* Pada Tapak

(Sumber : Data Pribadi, 2020)



#### 4.2.3.2 Jejaring Infrastruktur



Gambar 4.17 Analisis Jejaring Infrastruktur Pada Tapak

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

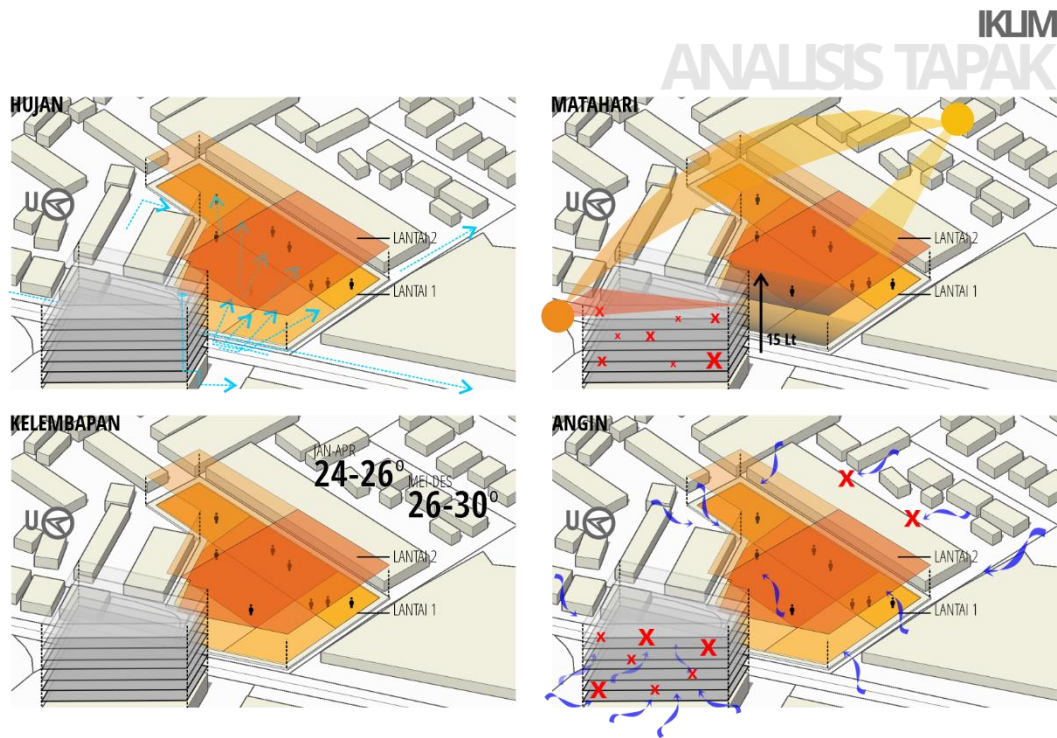
#### 4.2.3.3 Topografi



**Gambar 4.18 Analisis Topografi Pada Tapak**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.3.5 Iklim



PRINSIP DESAIN	KRITERIA DESAIN	TUJUAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Efisien</li> <li>2. Mudah</li> <li>3. Tegas</li> <li>4. Easy maintenance</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perawatan lingkungan yang mudah</li> <li>- Penggunaan material yang tahan lama</li> <li>- Sistem sirkulasi yang memudahkan</li> <li>- Garis-garis tegas</li> </ul>	<p>Agar sistem jejaring infrastruktur mulai dari kelistrikan, sirkulasi air bersih, pencahayaan buatan, utilitas air kotor dsb bisa berjalan dengan baik dan lancar dengan pemilihan sistem yang baik. Dan juga penggunaan</p>

### DETAIL DAN PENJELASAN IKLIM

Sosoran pada lantai 1 dan 2 untuk meminimalisir cahaya berlebih masuk pada bangunan. Pemilihan sosoran dengan aksen tegas menyesuaikan pada prinsip pandhalungan

Pemberian selokan pada sekeliling bangunan, kemiringan diarahkan kearah timur, untuk meminimalisir banjir dikarenakan elevasi tanah turun dari barat ke timur. Pemilihan aksen-aksen tegas pada selokan juga sesuai dengan prinsip pandhalungan

Pemberian bukaan pada fasad bangunan untuk memasukkan sirkulasi angin dan mengurangi panas pada bagian dalam bangunan, serta jendela-jendela dengan garis tegas sesuai prinsip pandhalungan pada bangunan yakni tegas



#### 4.2.3.6 Vegetasi



**Gambar 4.20 Analisis Vegetasi Pada Tapak**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.3.7 Intensitas Manusia di Sekitar Tapak



### DETAIL DAN PENJELASAN INTENSITAS MANUSIA

Jenis Kendaraan Type of Vehicle	2007	2008	2009	2010	2011	2012
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1. Sepeda motor/ Motorcycle	31 925	38 345	41 361	419 275	464 362	302 375
2. Jeep/ Jeep	113	163	267	3 522	3 775	2 706
3. Sedan/ Car	243	231	472	6 683	7 092	3 432
4. Colt station/ Colt station	683	703	1 947	15 973	18 666	12 468
5. Truck/ Truck	264	290	393	6 651	6 959	3 688
6. Colt pick up/ Colt pick up	293	399	606	6 004	6 467	4 361
7. Bus/ Bus	464	503	156	449	490	351
8. Ambulance Ambulance	20	13	2	45	47	53
9. Roda 3/ Pedicab	-	89	74	504	790	450
<b>Jumlah/ Total</b>	<b>34 005</b>	<b>40 736</b>	<b>45 278</b>	<b>459 106</b>	<b>508 648</b>	<b>329 884</b>

Sumber : Jember Dalam Angka 2014

Data menurut Badan Pusat Statistik Jember menunjukkan bahwa kendaraan yang ada di Jember tiap tahunnya selalu mengalami peningkatan. Peningkatan paling tajam terlihat pada motor, mulai tahun 2007 sampai tahun 2012 terakhir menunjukkan bahwapeningkatan sangat drastis hanya saja pada tahun 2011 motor mengalami penurunan pertambahan dari yang awalnya 400ribuan lebih menjadi hanya 300ribuan lebih.

**Gambar 4.21 Analisis Intensitas Manusia di Sekitar Tapak Pada Analisis Tapak**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.3.8 Kesimpulan Analisis Tapak

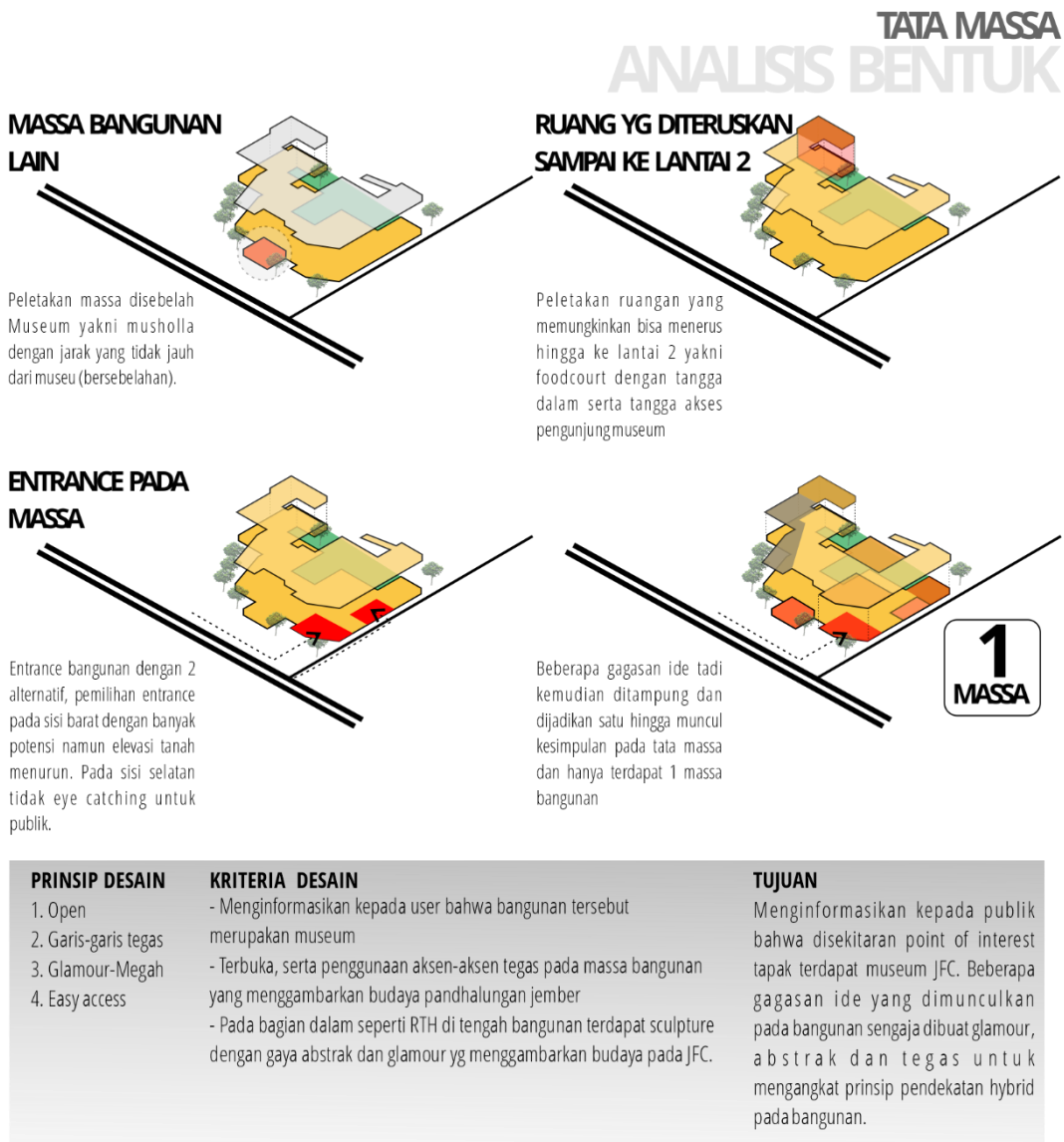


**Gambar 4.22 Kesimpulan Analisis Tapak**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.4 Analisis Bentuk

Kemudian setelah didapatkan beberapa aspek dari analisis tapak selanjutnya yakni analisis bentuk pada bangunan. Analisis bentuk ini meliputi aspek : Tata massa, fasad, struktur, serta utilitas lingkungan yang ada pada bangunan.

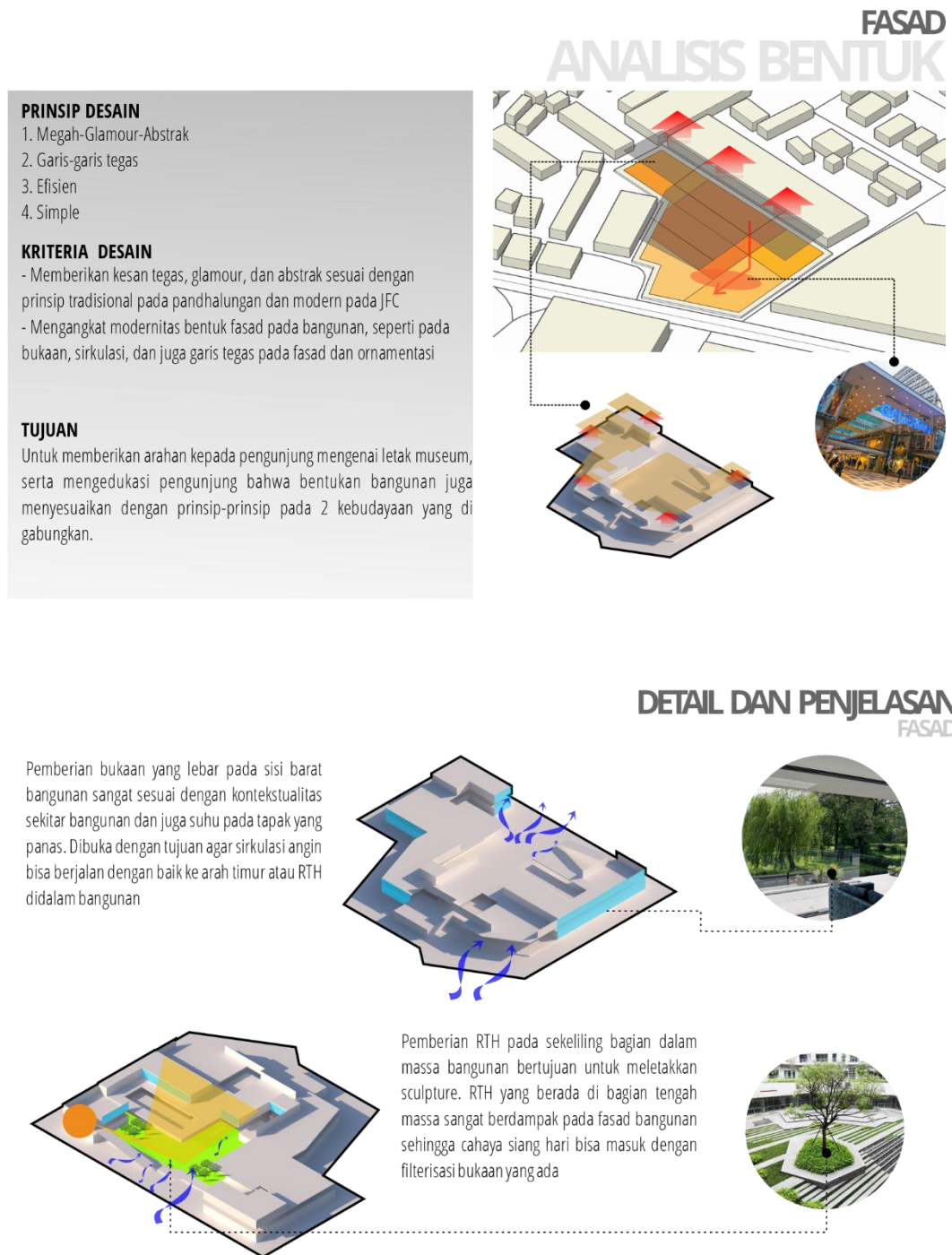
##### 4.2.4.1 Tata Massa



**Gambar 4.23 Tata Massa Pada Analisis Bentuk**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### 4.2.4.2 Fasad Bangunan



**Gambar 4.24 Fasad Pada Analisis Bentuk**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)



#### 4.2.4.3 Struktur

##### PRINSIP DESAIN

1. Easy maintenance
2. Garis-garis tegas
3. Efisien
4. Atraktif, abstrak

##### KRITERIA DESAIN

- Pemilihan material dengan maintenance yang mudah
- Aksen tegas sesuai dengan prinsip pandhalungan
- Peletakan titik struktur sesuai dengan grid pada massa bangunan

##### TUJUAN

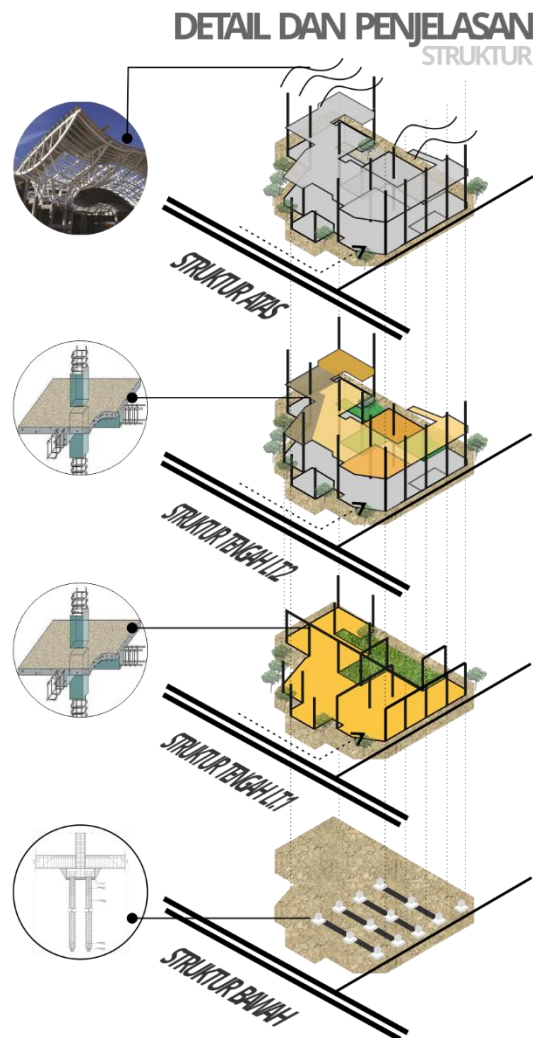
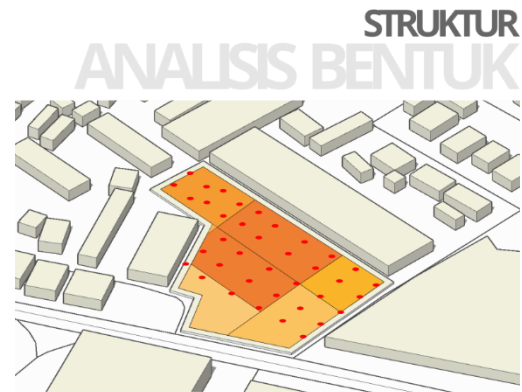
Untuk menonjolkan sisi pandhalungan dengan memunculkan aksen tegas serta pemilihan bentuk yang atraktif dan abstrak pada struktur atap untuk memunculkan kesan JFC.

Penggunaan struktur lengkung menjadi salah satu alternatif untuk menyesuaikan dan mengambil prinsip pada JFC yaitu atraktif. Penggunaan material besi yg kemudian dilengkungkan untuk memudahkan proses maintenance pada bangunan

Pemilihan struktur cor beton pada kolom dan balok yang diteruskan dari lantai 1 serta aksen tegas pada balok dan kolom untuk memunculkan kesan pandhalungan yang berarti berani dan tegas.

Pemilihan struktur cor beton pada kolom dan balok yang diteruskan hingga lantai 2 serta aksen tegas pada balok dan kolom untuk memunculkan kesan pandhalungan yang berarti berani dan tegas.

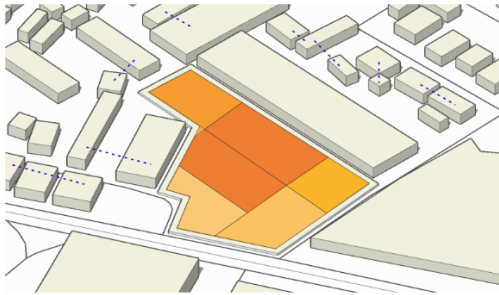
Karena bangunan merupakan massa yang besar dan juga dengan bentangan yang lebar maka pemilihan struktur bawah menggunakan pondasi pancang (strauss pile) untuk meminimalisir tingkat kerusakan atau maintenance pada bangunan, dan sesuai dengan grid yang diletakkan di masing-masing titik.



Gambar 4.24 Struktur Pada Analisis Bentuk

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

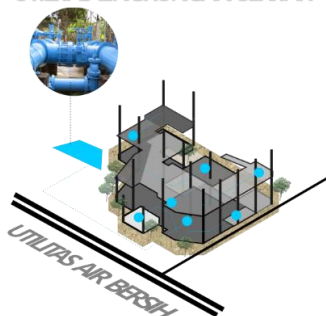
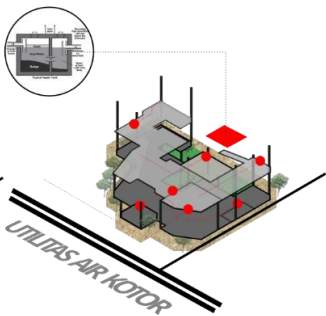
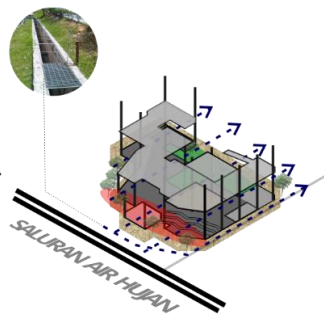



#### 4.2.4.4 Utilitas Lingkungan Pada Tapak



## UTILITAS LINGKUNGAN SEKITAR ANALISIS BENTUK

PRINSIP DESAIN	KRITERIA DESAIN	TUJUAN
1. Easy maintenance	- Menggunakan material dengan karakter maintenance yang mudah	Untuk memudahkan pengelola dalam mengatur sistem pada lingkungan sekitar museum, peletakan sistem seperti kelistrikan, sampah, utilitas air dengan penempatan yang sesuai akan memudahkan pengguna dalam mengatur jalan sirkulasi utilitas di sekitar lingkungan. Serta juga agar tidak membahayakan pengunjung dengan tetap menonjolkan estetika bangunan.
2. Garis-garis tegas	- Menggunakan sistem dengan karakter yang memudahkan pengelola	
3. Efisien		

### DETAIL DAN PENJELASAN UTILITAS LINGKUNGAN SEKITAR

 <p><b>UTILITAS AIR BERSIH</b></p> <p>Sistem utilitas air bersih pada setiap ruangan menggunakan pipa dengan saluran yang berbeda dengan air kotor. Penyaluran air bersih dari PDAM sekitar menggunakan pompa besar yang selanjutnya disambungkan ke setiap ruang.</p>	 <p><b>UTILITAS AIR KOTOR</b></p> <p>Sistem utilitas air kotor bersebelahan dengan pipa air bersih. Sistem pipa pada air kotor nantinya akan berakhir di septictank utama pada tapak.</p>	 <p><b>SALURAN AIR HUJAN</b></p> <p>Selokan pada sekeliling bangunan di letakkan dari arah barat ke timur, karena elevasi tanah turun ke arah timur. Peletakan selokan di bawah trotoar untuk tetap menjaga keindahan bangunan dan meminimalisir banjir.</p>
 <p><b>MEKANIKAL</b></p> <p>Pemilihan struktur cor beton pada kolom dan balok yang diteruskan dari lantai 1 serta aksesoris pada balok dan kolom untuk memunculkan kesan pandhalungan yang berarti berani dan tegas.</p>	 <p><b>KELISTRIKAN</b></p> <p>Saluran listrik dari gardu yang berada di depan tapak, sebelum kemudian di salurkan di massa bangunan, Dari tiang-tiang listrik tersebut kemudian masuk ke ruang-ruang dengan sistem tanam di lantai tanah dan lantai bangunan untuk menjaga tampilan bangunan.</p>	 <p><b>PERSAMPAHAN</b></p> <p>Pada sistem persampahan, kumpulan dari beberapa timbunan sampah yang ada di titik merah nantinya masuk ke proses pewadahan, kemudian dilanjutkan ke pengumpulan, setelah itu sampah dipilah nantinya sampah akan masuk ke proses pemindahan dan pengangkutan atau menuju ke proses biologis, kimia, fisis sebelum akhirnya masuk ke TPA</p>

Gambar 4.24 Utilitas Lingkungan Sekitar Pada Analisis Bentuk

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

(Halaman sengaja dikosongkan)



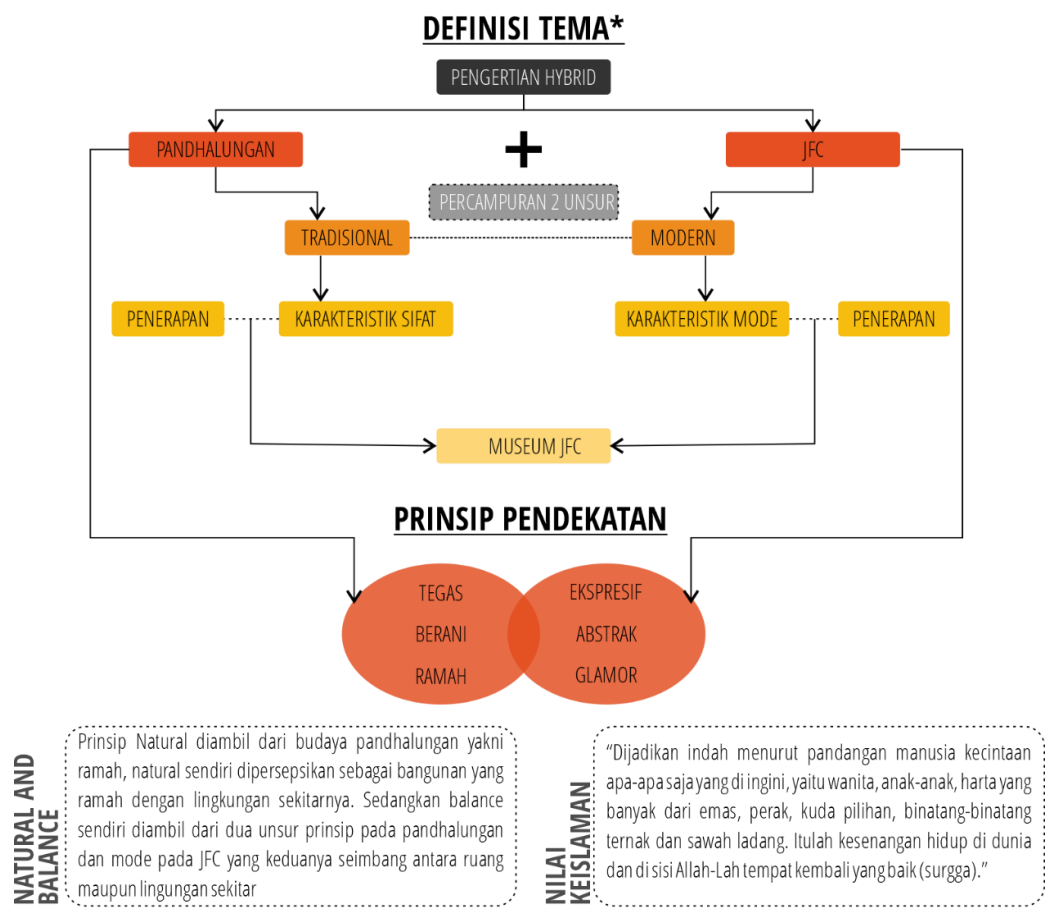
## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep

Konsep Perancangan Museum Jember *Fashion Carnival* yaitu, *Balance and Attractive*, dimana bangunan seimbang pada pendekatan *hybrid* yang digunakan, mulai dari penataan ruang, struktur, sampai ke fasad bangunan.

##### 5.1.1 Konsep Dasar



#### APLIKASI DESAIN

- Memberikan kemudahan akses pada pengguna tapak
- Tetap menjadikan tapak juga sebagai area resapan dengan menerapkan prinsip regulasi 40% terbangun dan 60% area RTH.
- Menambahkan elevasi/ketinggian tanah untuk meminimalisir banjir saat musim hujan di bulan november-april

**Gambar 5.1 Konsep Dasar**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

#### PENGERTIAN HYBRID

Hybrid Adalah teori yang menggabungkan serta mempersenyawakan (adaptif blending) 2 atau lebih teori, fungsi dan bentuk yang berbeda menjadi suatu fungsi serta bentuk baru. (PujantaraR., 2014).

#### JFC

Secara visual Jember Fashion Carnival (JFC) merupakan sebuah seni pertunjukan yang berbentuk karnaval (pawai atau arak-arakan) yang bersifat masa kini. JFC juga merupakan sebuah genre seni pertunjukan masa kini yang menampilkan keindahan hasil kreativitas desain rias busana, dan disajikan secara teatral didukung oleh berbagai unsur dan cabang seni di antaranya adalah: seni tari, seni teater, seni musik, dan seni rupa. Sebagai produk seni pertunjukan, JFC memiliki berbagai elemen pendukung pertunjukan meliputi: tema dan cerita, karakter tokoh, gerak tari, dan musik dalam bentuk marching band. Semua elemen tersebut tergabung dalam satu kesatuan bentuk pertunjukan yang sangat khas dan memiliki karakteristik gaya yang spesifik sebagai identitas JFC (Proborini, Chandra Ayu, 2017)

#### PANDHALUNGAN

Pandhalungan adalah percampuran antara dua budaya dominan, yakni budaya Jawa dan budaya Madura. Mereka memiliki karakteristik tertentu dan telah lama menjadi kantong pendukung Islam kultural dan kaum abangan. Pendukung Islam kultural dimotori oleh para kiai dan ulama, sementara kaum abangan dimotori oleh tokoh-tokoh politik dan tokoh-tokoh yang tergabung dalam aliran kepercayaan. (Sutarto, Ayu 2014)

- Masyarakat Pada daerah pandhalungan sangat akomodatif, toleran dan menghargai perbedaan.
- Masyarakatnya cenderung bersifat terbuka dan mudah beradaptasi.
- Sebagian besar lebih bersifat ekspresif, cenderung keras, temperamental, transparan, dan tidak suka berbasu basi.
- Cenderung bersifat paternalistik, keputusan bertindak mengikuti keputusan yang diambil oleh para tokoh yang dijadikan panutan. (Sutarto, 2006)

JFC merupakan acara dengan agenda tahunan di kota Jember yang mengangkat budaya fashion. Banyak dari masyarakat yang terjun langsung untuk menjadi desainer dan membuat kostum. Semua kostum yang ditampilkan berkesan megah, glamor, mewah, penuh warna, serta mengandung unsur kebudayaan yang dibawa dari setiap temayang diangkat pada masing-masing defile.

- Penerapan pada setiap ruang, dengan aksentegas
- Penerapan pada sirkulasi pengguna dengan aksentegas sesuai dengan prinsip pandhalungan
- Penerapan pada lingkungan sekitar dengan prinsip ramah sesuai dengan prinsip pandhalungan dengan mayoritas Jawa

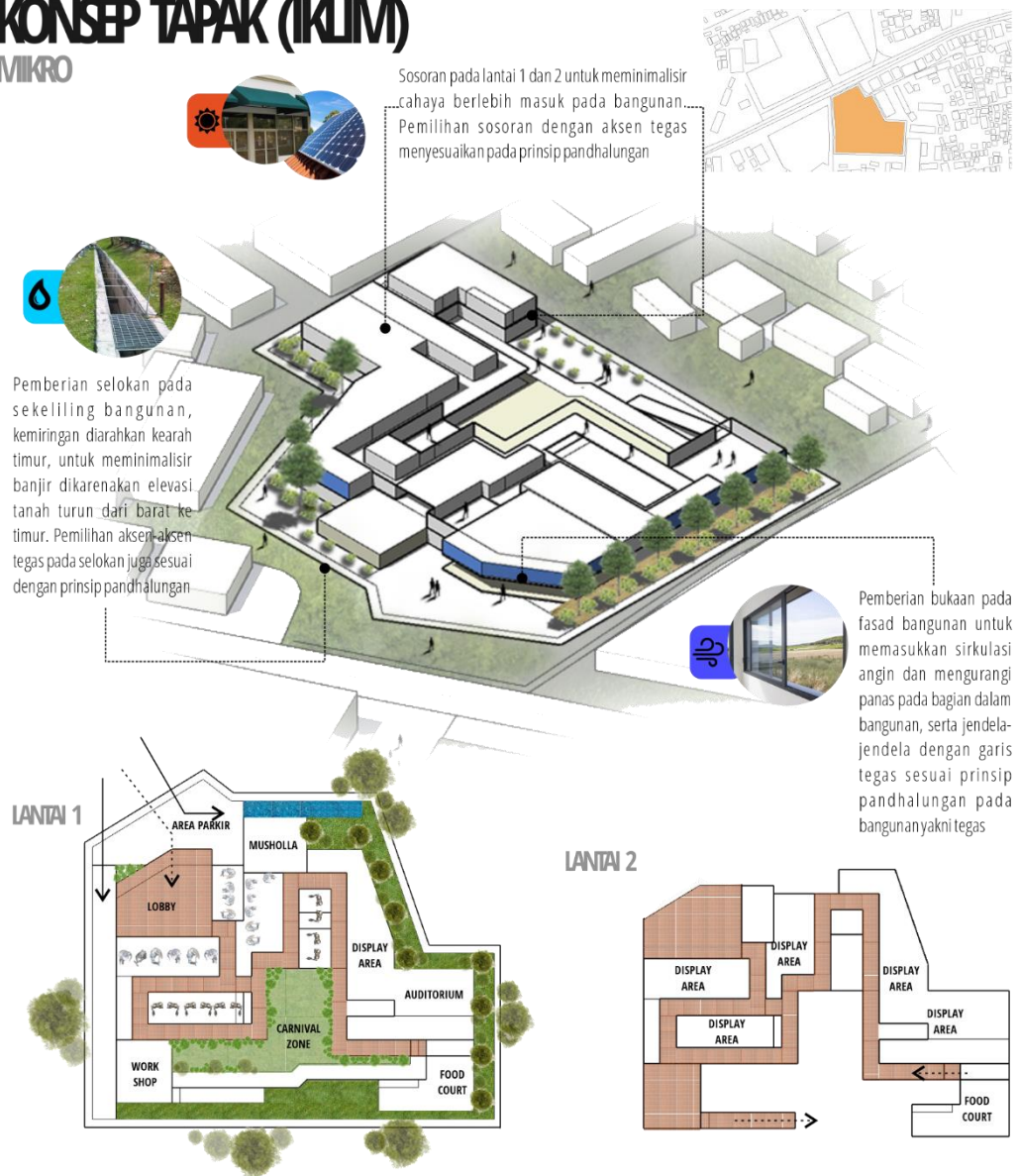
- Penerapan pada eksterior bangunan dengan aksentratif dengan memunculkan kesan abstrak pada bangunan
- Prinsip mode pada JFC dengan prinsip estetika glamor dan megah diterapkan pada struktur atap bangunan.

**Gambar 5.2 Konsep Dasar Lanjutan**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

## 5.1.2 Konsep Tapak (Iklim)

### KONSEP TAPAK (IKLIM) MIKRO

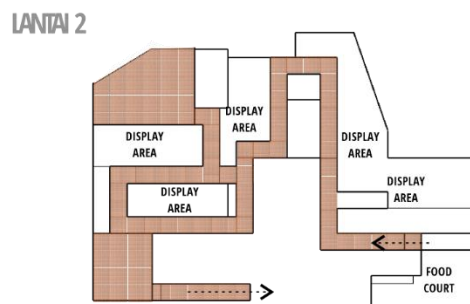
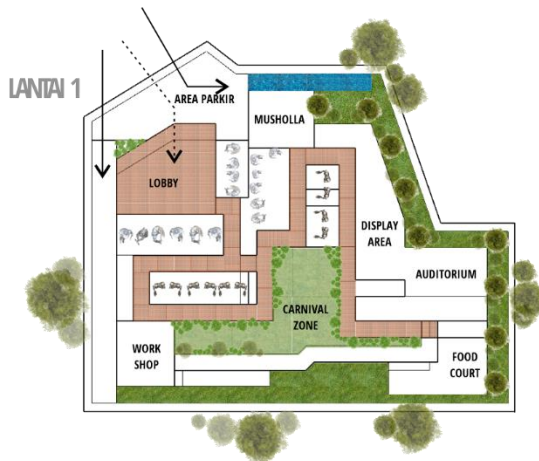
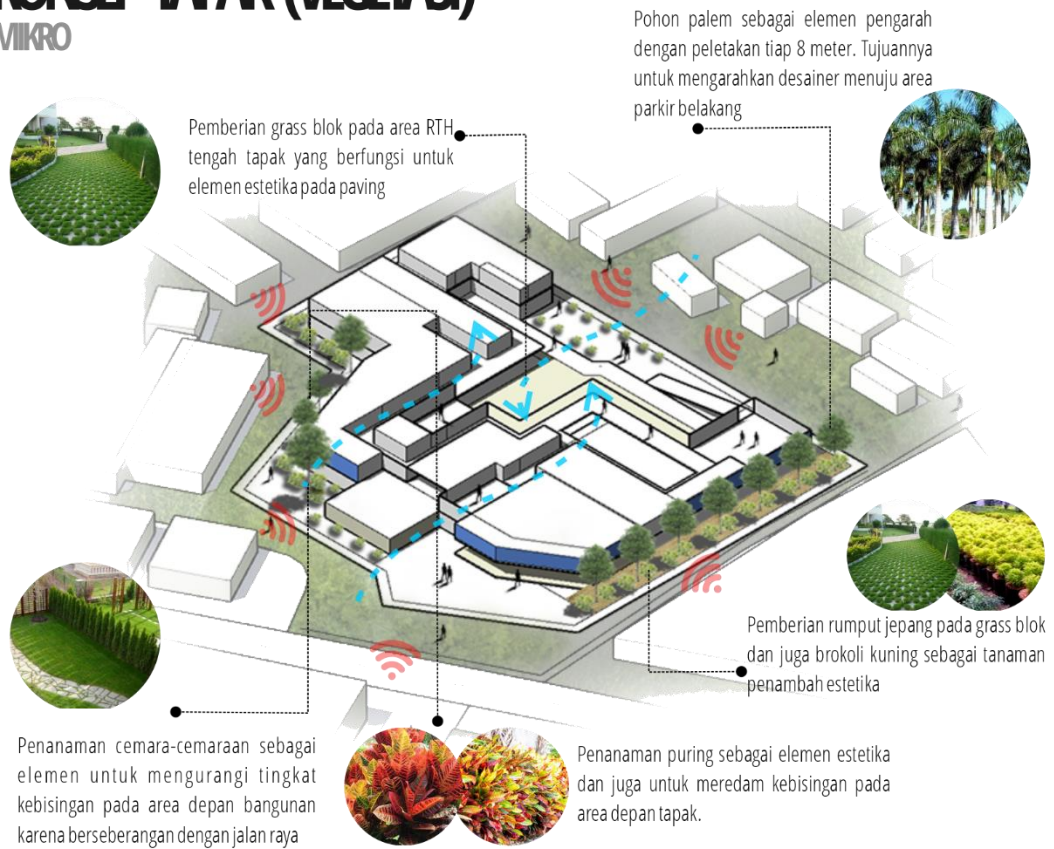


Gambar 5.3 Konsep Tapak  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

### 5.1.3 Konsep Tapak (Vegetasi)

## KONSEP TAPAK (VEGETASI)

MIKRO



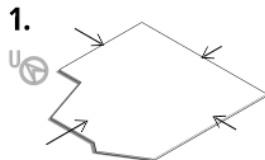
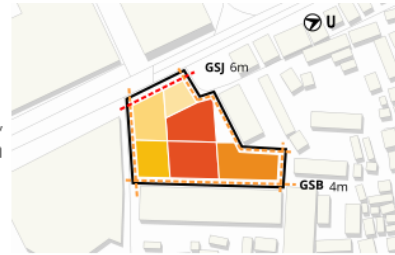
Gambar 5.5 Konsep Tapak (Vegetasi)

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

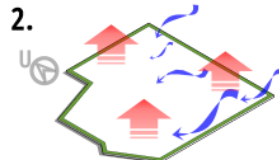
### 5.1.4 Konsep Bentuk

## TRANSFORMASI BENTUK MIKRO

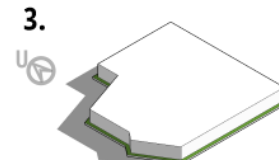
Tapak berada di jalan Nasional III dengan batas barat yakni jalan raya utama Nasional III, utara pertokoan warga, timur perumahan warga, dan selatan yakni jalan kertanegara dan juga kantor PTPN XII. Bentuk tapak awal kemudian di tentukan GSB 4m dan juga GSJ 6m



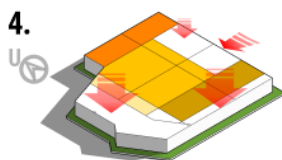
**1.**  
Bentuk awal tapak.  
Tapak merupakan daerah resapan untuk bangunan-bangunan disekitarnya, terutama bangunan besar seperti lippo mall plaza dan juga pertokoan yang ada di sebelah utara tapak



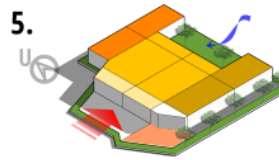
**2.**  
Setelah di tentukan GSB=4m dan GSJ 6m kemudian dilanjutkan untuk menentukan bentuk bangunan dengan prinsip, atraktif, tegas, abstrak, glamour.



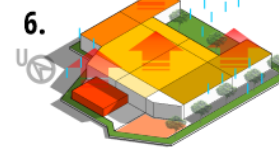
**3.**  
Bentuk awal bangunan mengikuti tapak dan menyesuaikan sesuai kebutuhan ruang dalam tapak



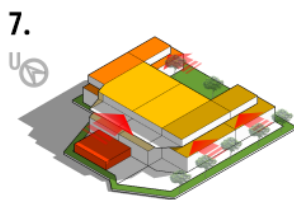
**4.**  
Selanjutnya dimasukkan blokplan pada analisis yang nantinya ditentukan dengan masing-masing warna. Orange penunjang, coklat sekunder, kuning primer, dan krem penunjang, dan putih yang nantinya dijadikan RTH



**5.**  
Setelah di push kemudian area berwarna abu-abu dilanjutkan untuk dijadikan akses menuju ke belakang tapak, untuk model, peserta workshop, dan desainer, yang tidak terlalu memiliki keperluan mengunjungi area display museum.



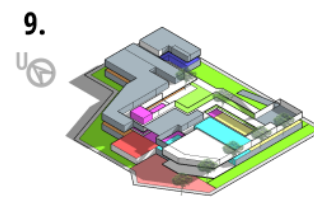
**6.**  
Selanjutnya bangunan di pull, untuk ditambahkan lantai 2 bangunan. penambahan bangunan berwarna merah yakni musholla. peletakan di bagian depan bertujuan untuk memudahkan pengunjung saat baru datang bisa menuju tempat ibadah



**7.**  
Beberapa bagian pada sisi bangunan di push untuk memunculkan fasad atraktif pada bangunan. Serta pengolahan estetika fasad bangunan terkesan menonjol.



**8.**  
Setelah bentuk makro pada bangunan selesai. Kemudian pendetailan pada setiap ruang pada bangunan. Peletakan setiap ruang pada bangunan dengan akses tegas dimunculkan. Area catwalk model diletakkan di bagian belakang bangunan penempatan ini dikarenakan pada bagian dalam terdapat area carnival hall dan panggung show model



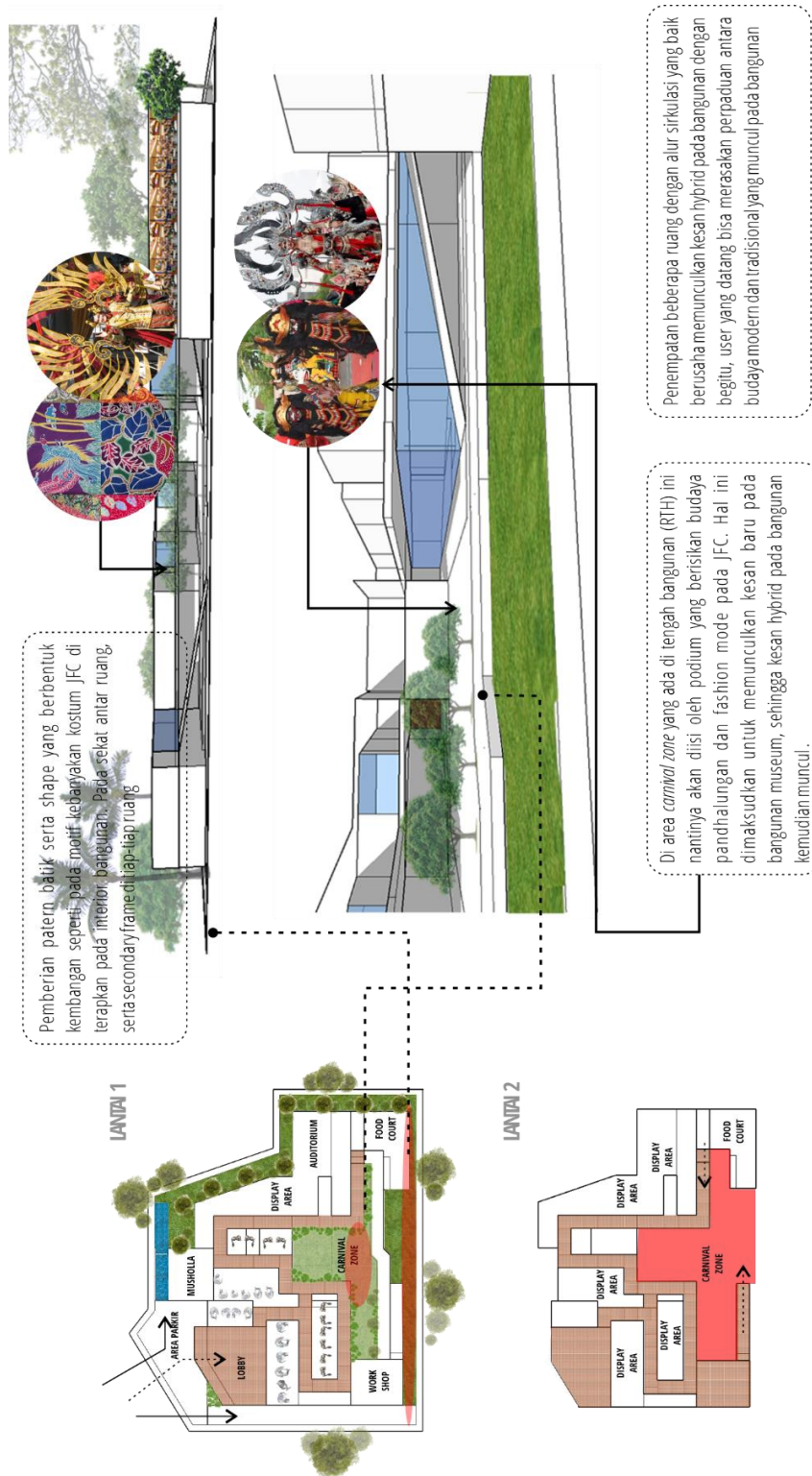
**9.**  
Bentuk akhir pada masa bangunan. Akses tegas dan atraktif muncul di setiap ruang yang ada pada bangunan. Alur sirkulasi pada bangunan sudah terlihat dan tinggal mendetailkan.

**Gambar 5.5 Konsep Bentuk (Transformasi Bentuk)**

(Sumber : Data Pribadi, 2020)



### 5.1.5 Konsep Ruang

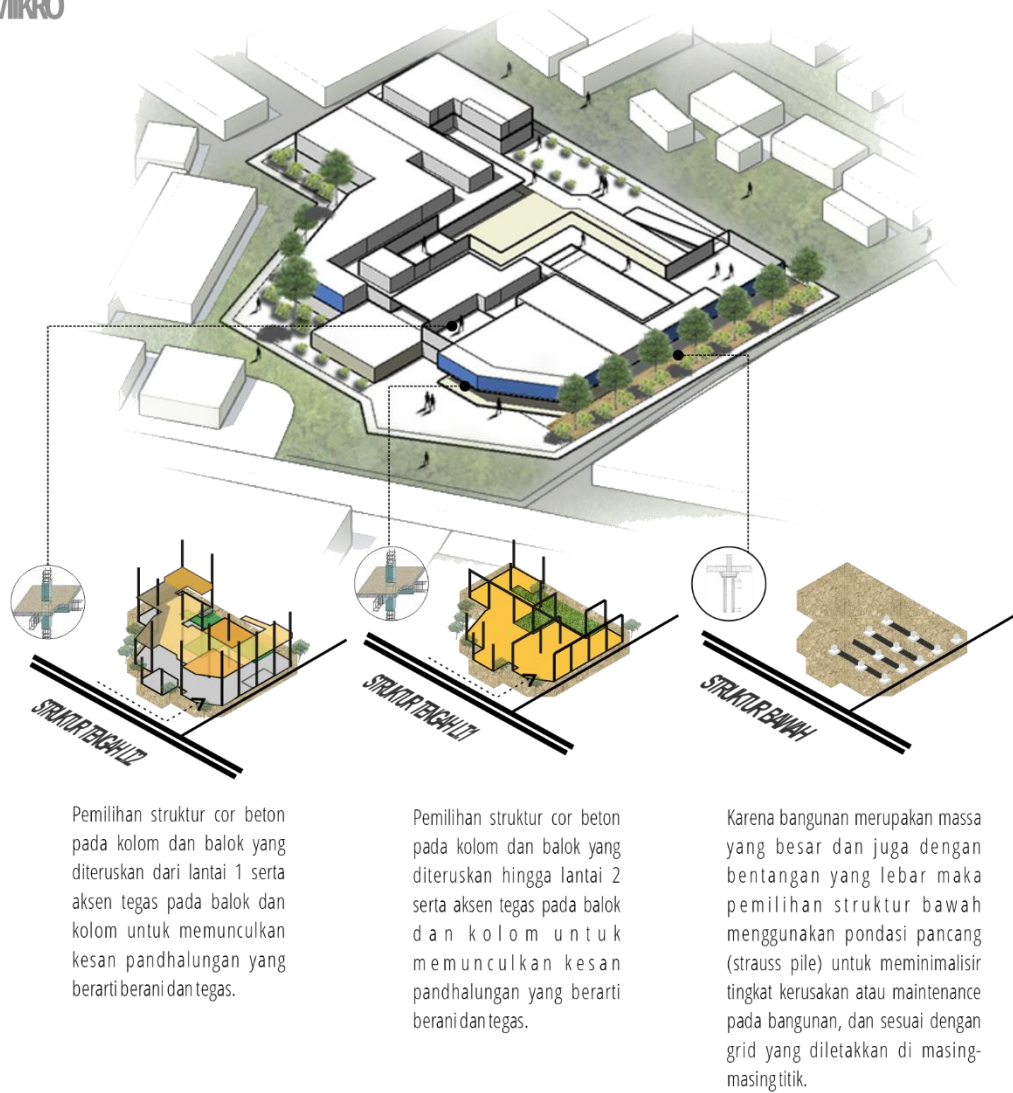


## KONSEP RUANG MIKRO

Gambar 5.6 Konsep Ruang  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

## 5.1.6 Konsep Struktur

# KONSEP STRUKTUR MIKRO



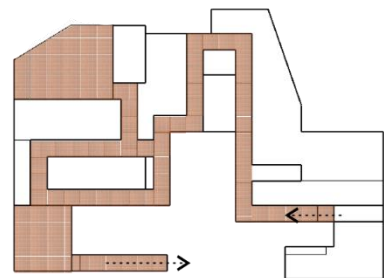
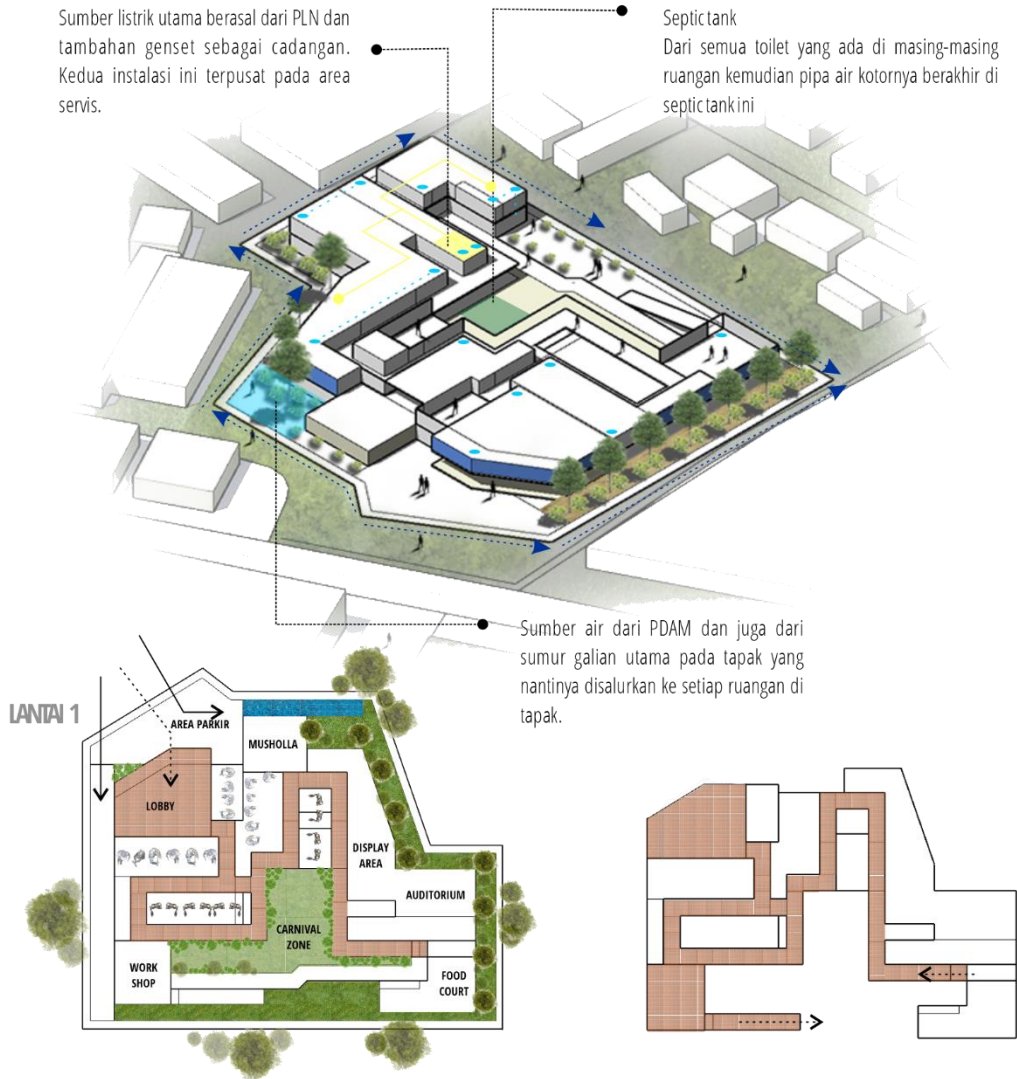
**Gambar 5.6 Konsep Struktur**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

### 5.1.7 Konsep Utilitas

## KONSEP UTILITAS MIKRO

Sumber listrik utama berasal dari PLN dan tambahan genset sebagai cadangan. Kedua instalasi ini terpusat pada area servis.

Septictank  
Dari semua toilet yang ada di masing-masing ruangan kemudian pipa air kotornya berakhir di septictank ini



**Gambar 5.6 Konsep Utilitas**  
(Sumber : Data Pribadi, 2020)



(Halaman sengaja dikosongkan)

## BAB VI

### HASIL RANCANGAN

#### 6.1 Dasar Rancangan

Setelah melalui beberapa pertimbangan, perhitungan dan kebutuhan ruang pada bangunan. Kemudian terdapat beberapa perubahan seperti zoning massa, kebutuhan parkir, dan sirkulasi pada kendaraan dengan tidak merubah hasil kebutuhan yang sudah tertuang pada analisis dan konsep. Untuk konsep dasar rancangan yang digunakan dalam proses perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid diambil dari sifat modern pada fashion carnival (mengusung kesan glamour, atraktif, dan megah) dan juga tradisional dari budaya pandhalungan (yang mengusung kesan berani, abangan, sederhana) yang diterapkan pada segi visual interior dan juga eksterior bangunannya. Hal ini untuk memunculkan kesan hybrid pada bangunan sesuai dengan pendekatan yang digunakan.

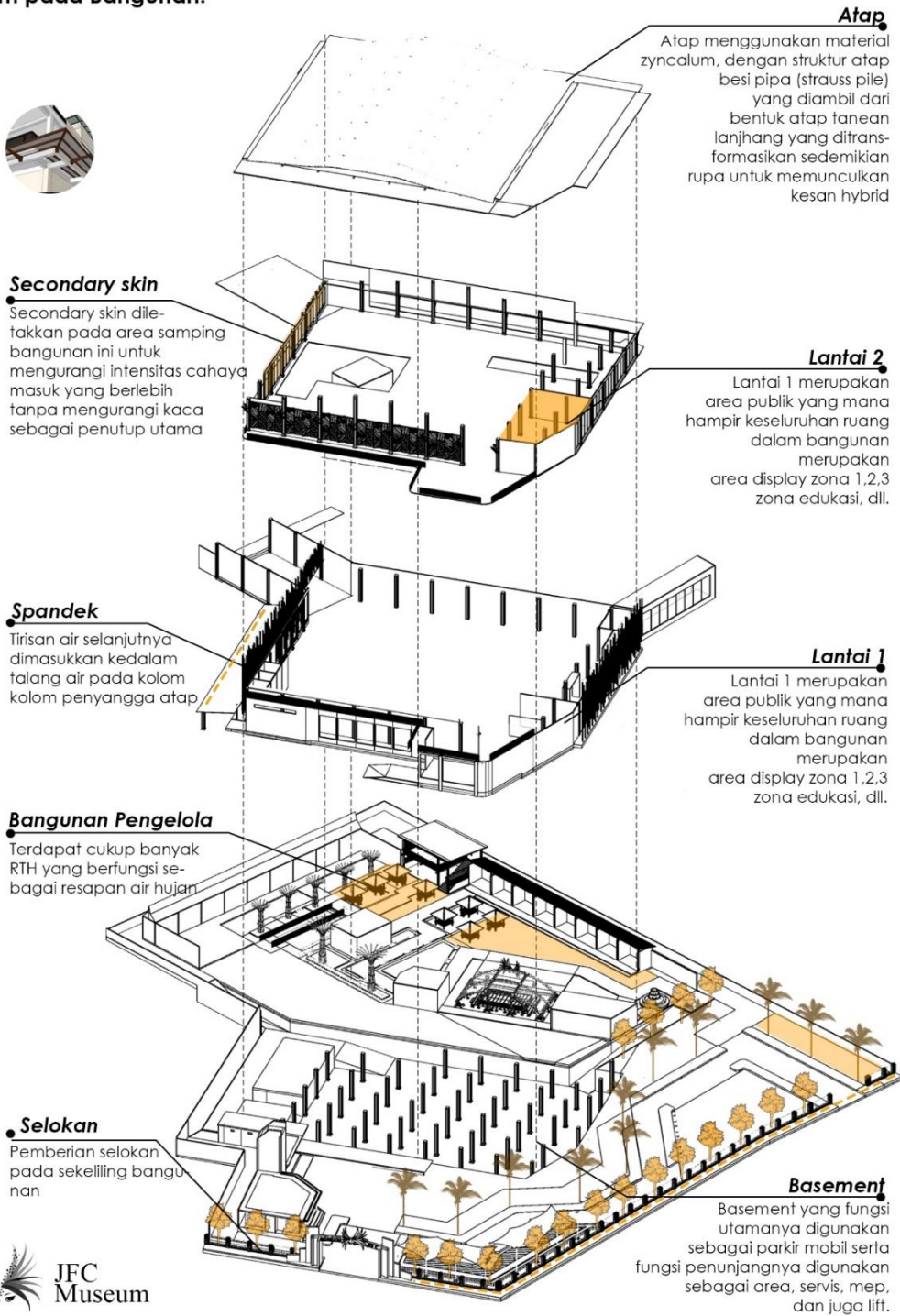
Dengan mengambil unsur pendekatan pada kedua kebudayaan yang diusung mulai dari ramah, berani, glamour, abstraktif dan keterbukaan, kemudian prinsip-prinsip itu di aplikasikan pada aspek utama bangunan yakni :

1. Orientasi bangunan
2. Rancangan fasad
3. Respon terhadap iklim
4. Sirkulasi dan aksesibilitas pengguna
5. Karakter-karakter visual dan spasial ruang
6. Penggunaan material dan furnitur interior
7. Pola tatanan massa
8. Penempatan dan pemilihan vegetasi

Penggambaran pada pengaplikasian konsep dasar tersebut pada rancangan dapat dilihat pada gambar berikut:

# Diagram Aksonometri

Iklim pada Bangunan.

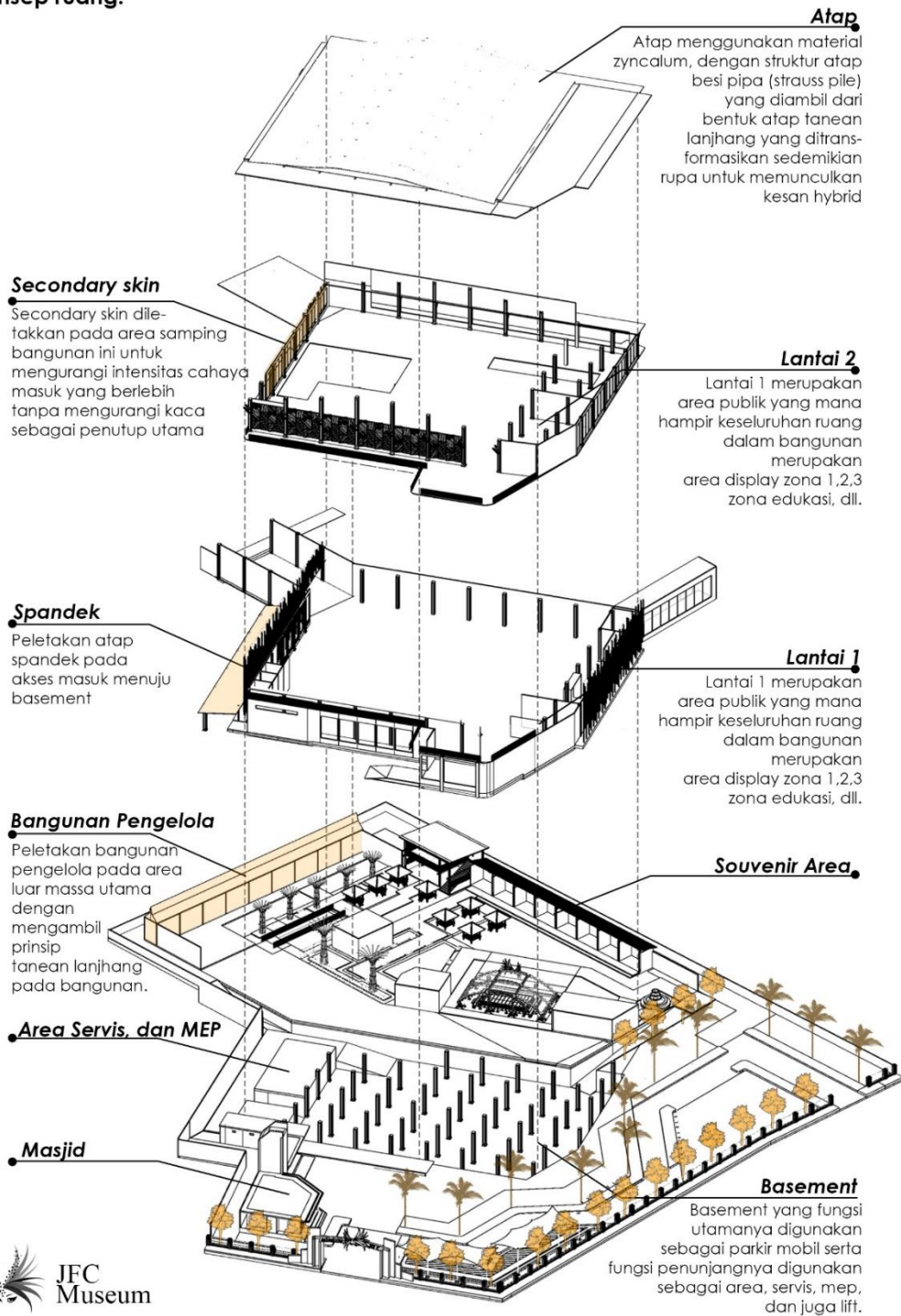


Gambar 6.1 Diagram Aksonometri Final Iklim Pada Bangunan

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

# Diagram Aksonometri

konsep ruang.



Gambar 6.2 Diagram Aksonometri Final Konsep Ruang

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

# Diagram Aksonometri

## Struktur.

### Struktur Atap

Struktur atap menggunakan struktur space frame



### Balok

Secondary skin diletakkan pada area samping bangunan ini untuk mengurangi intensitas cahaya masuk yang berlebih tanpa mengurangi kaca sebagai penutup utama

### Spandek

Tirisan air selanjutnya dimasukkan kedalam talang air pada kolom kolom penyangga atap

### Bangunan Pengelola

Terdapat cukup banyak RTH yang berfungsi sebagai resapan air hujan

### Secondary skin

Sistem struktur menggunakan rigid frame dengan kolom utama beton 50x50cm/6m



JFC  
Museum

### Atap

Atap menggunakan material zyncalum, dengan struktur atap besi pipa (space frame) yang diambil dari bentuk atap tanean lanjhang yang ditransformasikan sedemikian rupa untuk memunculkan kesan hybrid

### Lantai 2

Lantai 2 merupakan area semi publik yang mana hampir keseluruhan ruang dalam bangunan merupakan area display zona 5,6,7 auditorium, gedung serbaguna dll

### Lantai 1

Lantai 1 merupakan area publik yang mana hampir keseluruhan ruang dalam bangunan merupakan area display zona 1,2,3 zona edukasi, dll.



### Basement

Basement yang fungsi utamanya digunakan sebagai parkir mobil serta fungsi penunjangnya digunakan sebagai area, servis, mep, dan juga lift.

Gambar 6.3 Diagram Aksonometri Final Konsep Struktur

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

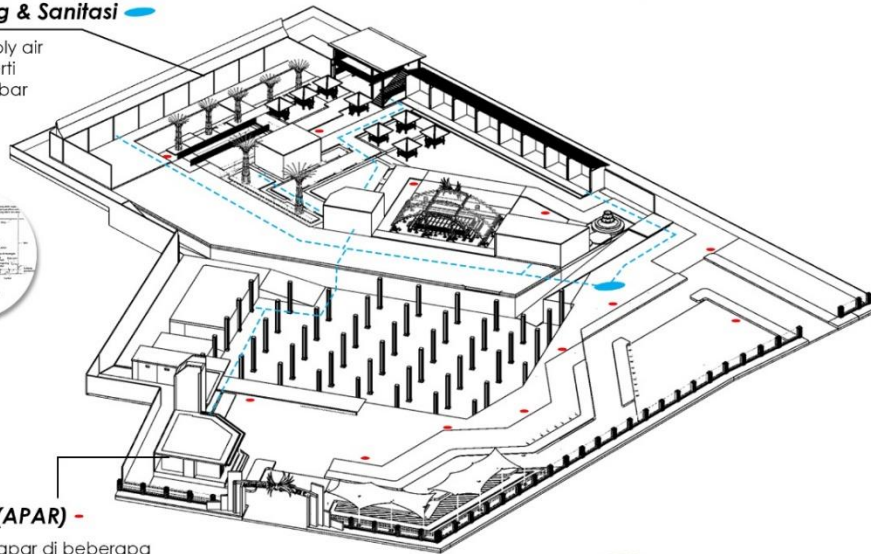


# Diagram Aksonometri

## Utilitas.

### Plumbing & Sanitasi

Sistem supply air bersih seperti pada gambar



### Hydrant (APAR) -

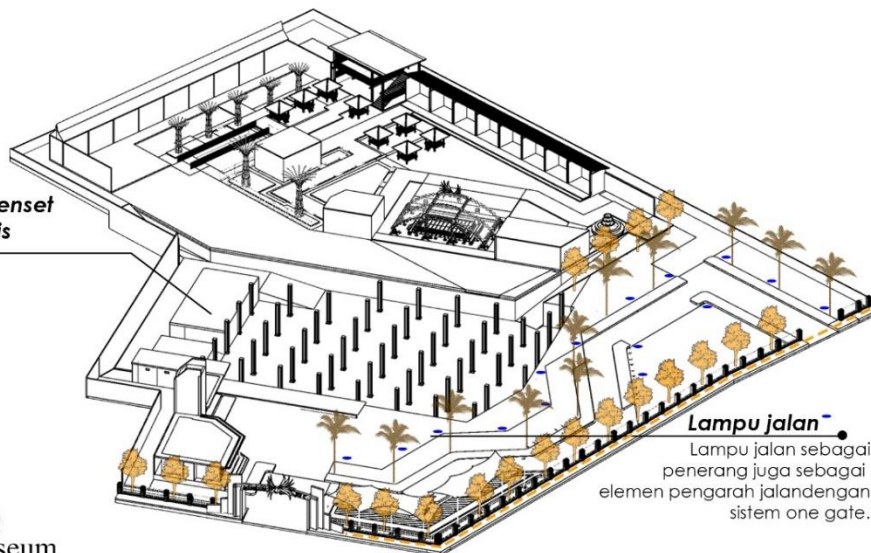
Peletakan apar di beberapa titik pada gambar serta di dalam bangunan untuk meminimalisir terjadinya kebakaran serta sistem keamanan yang tinggi



# Diagram Aksonometri

## Mekanikal Elektrikal.

### Ruang Genset dan Servis



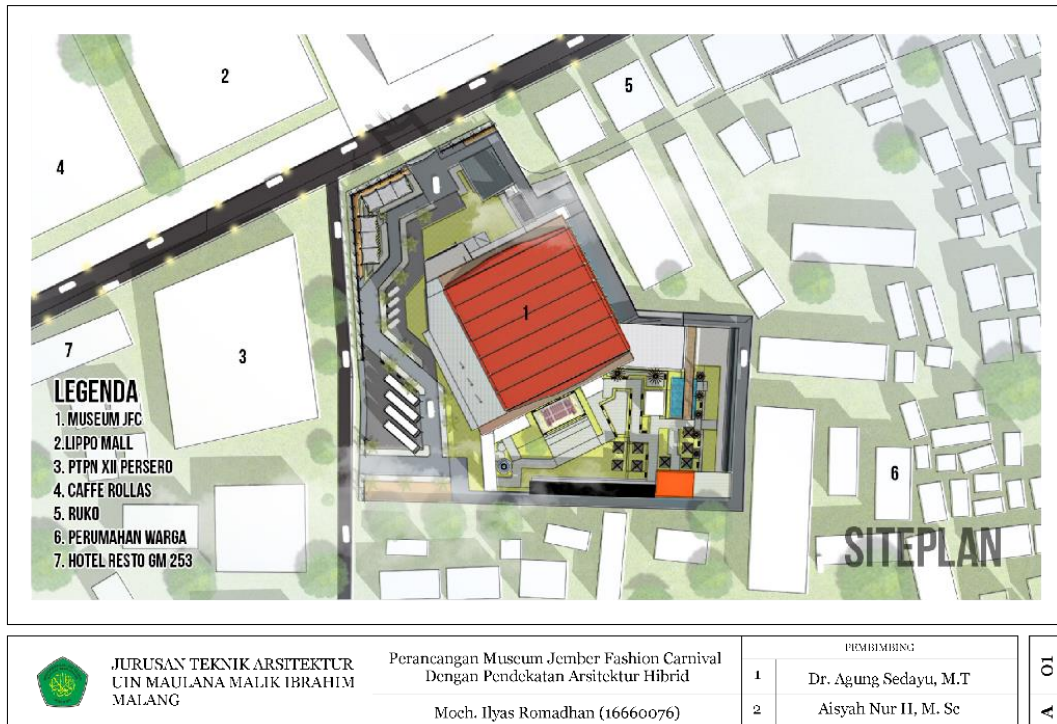
### Lampu jalan

Lampu jalan sebagai penerang juga sebagai elemen pengarah jalandengan sistem one gate.

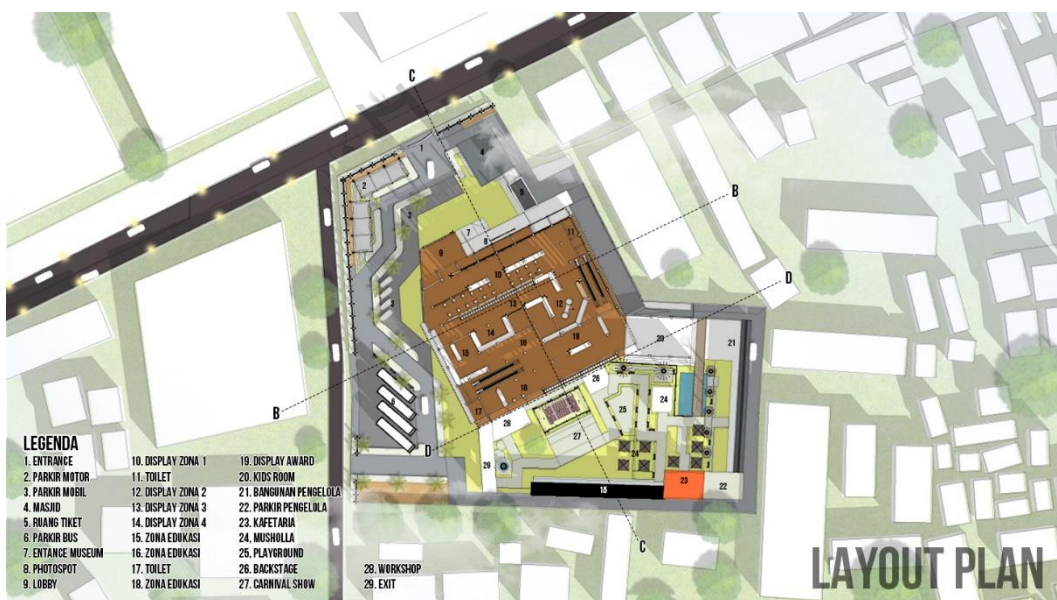
Gambar 6.4 Diagram Aksonometri Final Konsep Utilitas

(Sumber : Data Pribadi, 2020)

## 6.2 Siteplan dan Layout Plan



**Gambar 6.5 Siteplan**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

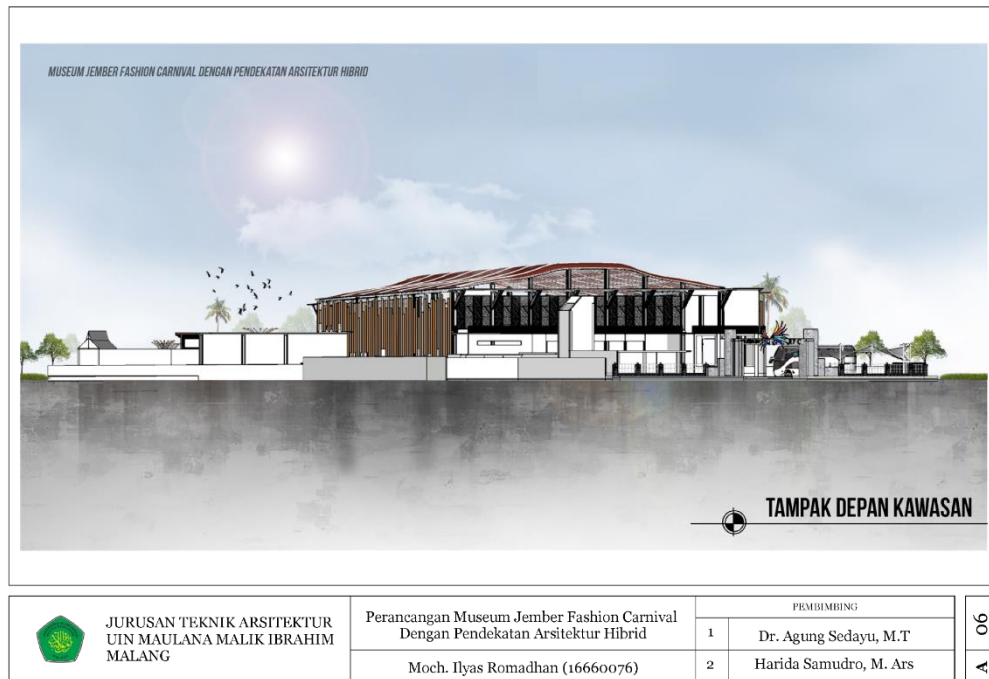


**Gambar 6.6 Layout plann**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Setelah menimbang beberapa hal mulai dari iklim, sirkulasi pengguna, sirkulasi

kendaraan serta berbagai hal, akhirnya didapatkan penataan siteplan dan layout plan seperti pada gambar yang tertera. Penerapan hybrid pada Kawasan terletak pada keseluruhan massa bangunan mulai dari penataan ruangan, interior, atap bangunan sampai pada penggunaan material pada bangunan.

### 6.3 Tampak Kawasan



**Gambar 6.7 Tampak Depan Kawasan**

(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Kesan visual pada tampak depan Kawasan menunjukkan potret dari jalan gajah mada. Terlihat kesan hybrid pada atap bangunan yang mana diadaptasi dari atap bangunan adat madura (tanean lanjhang) yang di modifikasi serta dimodernisasi sehingga menjaadi seperti tampak pada gambar. Pemilihan atap tanean lanjhang untuk memunculkan kesan mengekspose bangunan-bangunan adat yang ada pada masyarakat pandhalungan agar bisa diterapkan pada bangunan sesuai dengan prinsip pendekatan.





 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	Perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur Hibrid	PEMBIMBING		A 07
	Moch. Ilyas Romadhan (16660076)	1	Dr. Agung Sedayu, M.T	
		2	Aisyah Nur H, M. Sc	

**Gambar 6.8 Tampak Belakang Kawasan**

(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Tampak belakang Kawasan menunjukkan visual bangunan dari arah timur. Yang mana berhadapan langsung dengan perumahan warga dan jalan kertanegara.



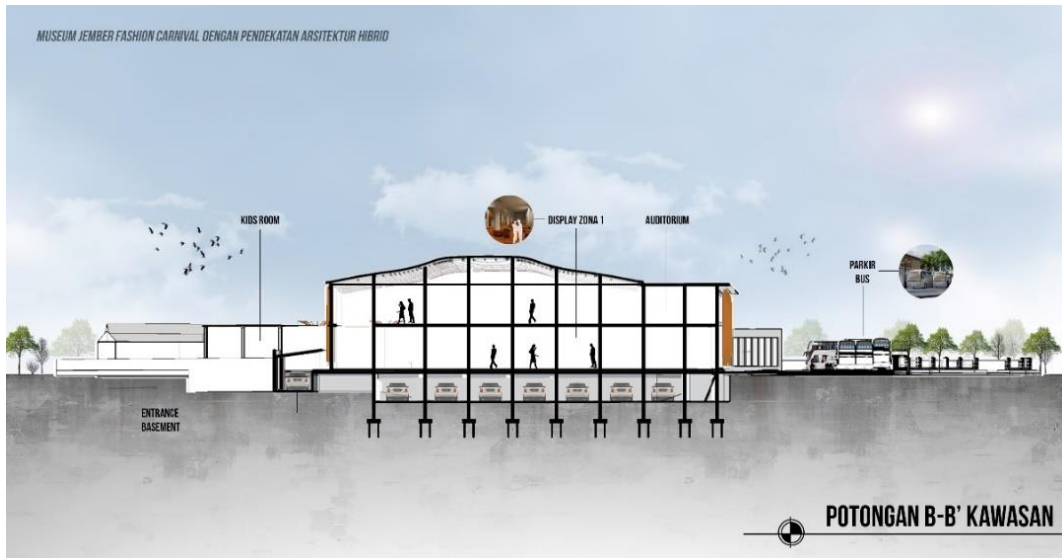
**Gambar 6.9 Tampak Samping Kanan Kawasan**

(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Sedangkan tampak samping kanan kawasan menunjukkan gambar dari utara Kawasan yang mana berhadapan langsung dengan rumah warga dan juga ruko di jalan

Gajah Mada.

#### 6.4 Potongan Kawasan



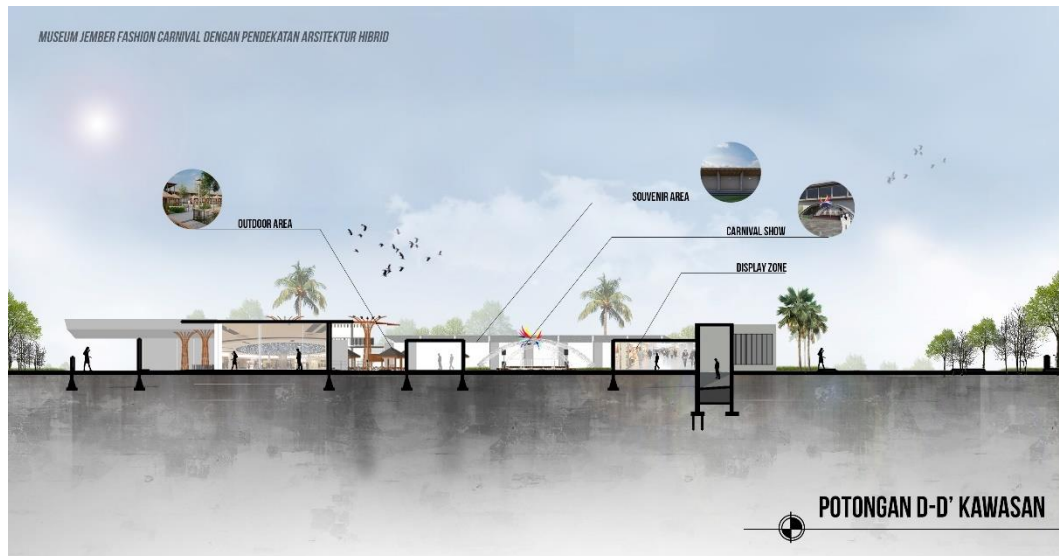
Gambar 6.10 Potongan B-B Kawasan  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Potongan kawasan untuk menunjukkan bagian dalam ruangan pada museum. Dengan jarak antar kolom yakni tiap 6m sekali memberikan bentangan yang cukup luas pada bangunan utama museum.



Gambar 6.10 Potongan C-C' Kawasan  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Potongan dari samping kiri Kawasan terlihat pada gambar tersapat gambar perspektif gate, masjid dan juga tiket room, serta kafetaria yang ada pada Kawasan museum.



Gambar 6.11 Potongan D-D' Kawasan  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Potongan D-D' Kawasan menunjukkan potongan dari arah barat Kawasan, yang mana menunjukkan area RTH, souvenir area, carnival show area, serta juga area display zone.

#### 6.5 Tampak Bangunan



Gambar 6.12 Tampak Depan Bangunan Utama  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)



**Gambar 6.13 Tampak Samping Bangunan Utama**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

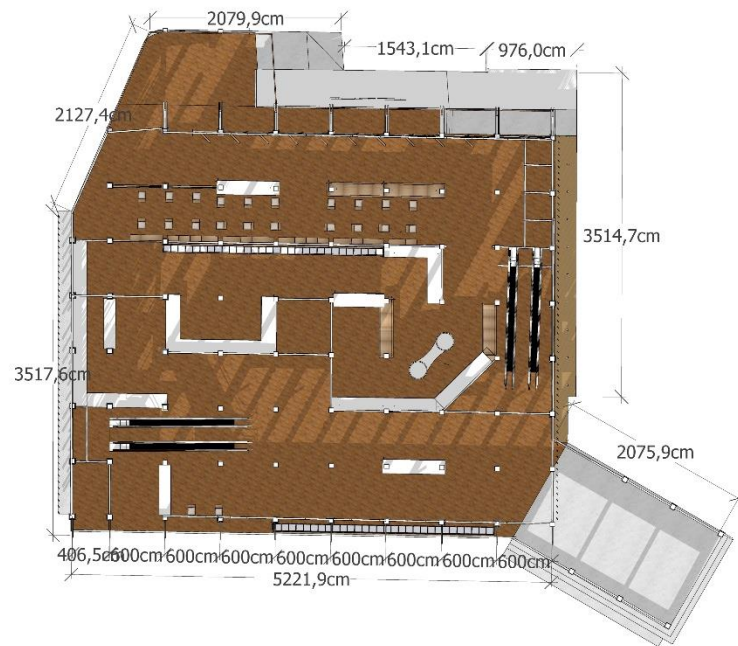


**Gambar 6.14 Tampak Depan Masjid**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)



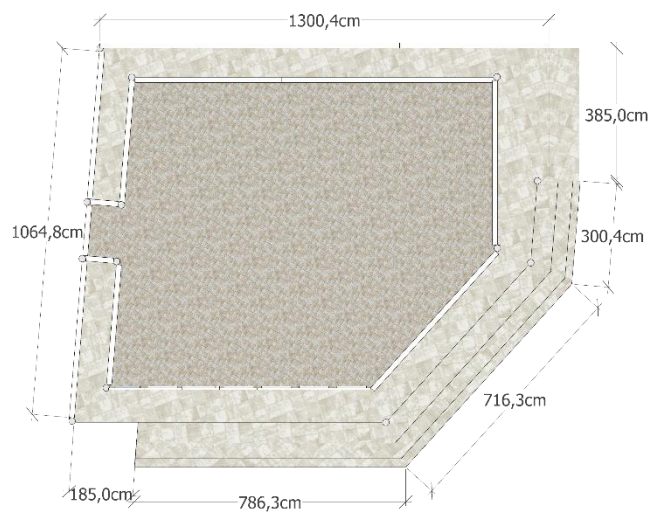
**Gambar 6.15 Tampak Samping Masjid**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

## 6.6 Denah Bangunan



**Gambar 6.16 Denah Lantai 1 Museum**

*(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)*



**Gambar 6.17 Denah Masjid**

*(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)*



## 6.7 Perspektif Eksterior



**Gambar 6.18 Gate Museum**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Gate Museum terletak di bagian depan (entrance museum) hal ini sebagai penanda bahwa museum menggunakan system one gate (satu gerbang dengan area *exit* pada samping jalan kertanegara.



**Gambar 6.19 Perspektif Kawasan**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Perspektif Kawasan museum jember *fashion carnival* dengan potret Kawasan dari atas bersebelahan dengan lippo mall plaza Jember. Pada gambar terlihat beberapa Kawasan mulai dari gate entrance, parkir mobil, parkir bus, masjid, minaret, loket

room, dan juga bangunan utama yakni museum. Serta juga terlihat Kawasan disekitar museum Jember *fashion carnival*



**Gambar 6.20 Perspektif Basement**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)



**Gambar 6.21 Perspektif Eksterior RTH**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Perspektif eksterior RTH ini terletak pada bagian tengah ruang museum. Setelah berkeliling pada area dalam museum maka pengunjung akan menuju ke RTH tersebut sekedar untuk menikmati show carnival yang diadakan tiap minggunya.



**Gambar 6.22 Perspektif Eksterior Museum**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Tampak bagian depan (entrance pengguna menuju lobby museum. Perletakan bagian entrance berdekatan dengan tiket room dan masjid untuk memudahkan pengguna dalam membeli tiket dan juga melaksanakan kegiatan ibadah.



**Gambar 6.23 Perspektif Eksterior Ruang Tiket dan Masjid**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Zoning atau peletakan masjid dan tiket room yang berada didepan area entrance user museum





**Gambar 6.24 Perspektif Eksterior Parkir Bus**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Terdapat parkir bus pada Kawasan museum dengan banyaknya 4 bus yang bisa diparkir bertujuan agar pengguna museum seperti pelajar dan mahasiswa yang biasanya rombongan dan berjumlah banyak bisa tetap mengakses museum tanpa harus kebingungan parkir di Kawasan museum.



**Gambar 6.25 Perspektif Eksterior Parkir Mobil**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

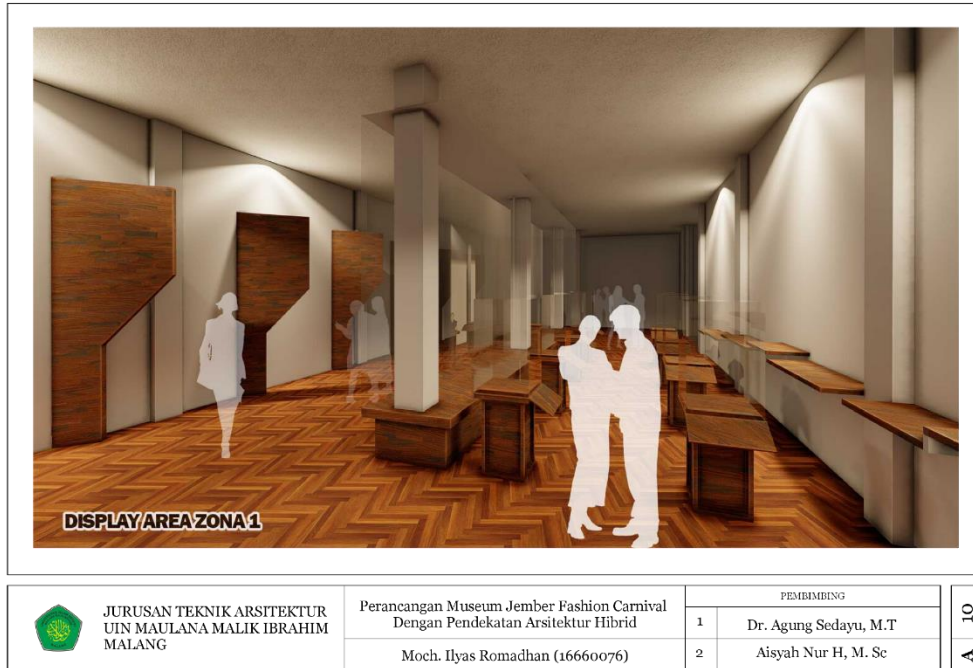
Perspektif eksterior parkir mobil yang ada disekitar Kawasan museum JFC. Parkir ini diasiasi untuk memaksimalkan penggunaan lahan yang ada dikawasan. Dengan memperhitungkan jumlah pengunjung yang datang perharinya, serta banyaknya mobil yang akan parkir masuk ke museum. Parkir mobil juga terdapat di area bawah museum (*basement*) dengan banyaknya mobil yang dapat parkir adalah sebanyak 50 mobil.



**Gambar 6.26 Perspektif Eksterior Kafetaria**  
(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)

Perspektif eksterior kafetaria menunjukkan gambaran visual kafetaria yang terletak di area RTH dengan kapasitas pengunjung yang bisa duduk ada 40 kursi pada area makan, serta 5 kursi pada area minibar. Pemilihan material kayu dan bata ekspose putih adalah untuk menguatkan unsur tradisional pada unsur pandhalungan. Pemilihan bentukan kafetaria untuk mengangkat unsur modernitas, atraktif pada mode desain jfc

## 6.4 Perspektif Interior

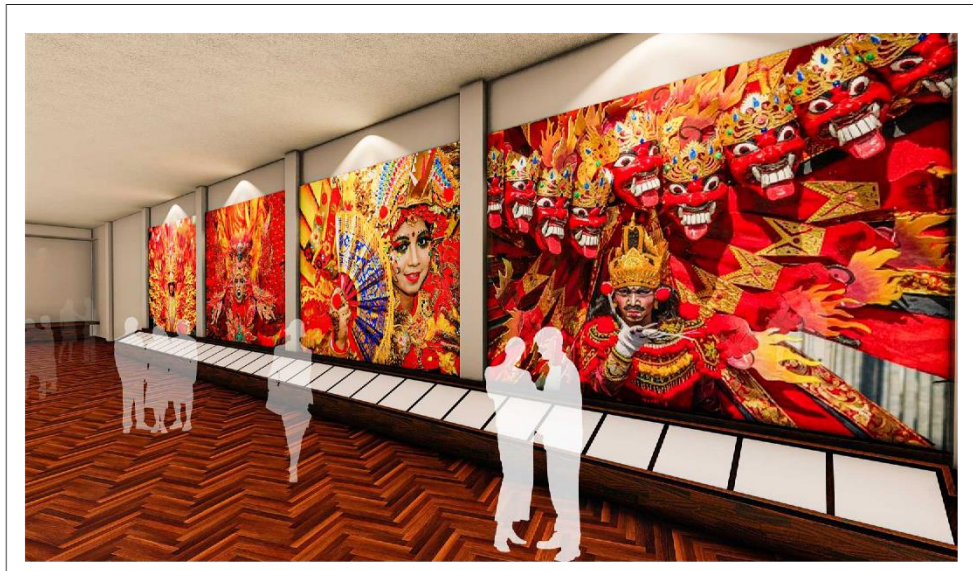


**Gambar 6.27** Perspektif Interior Display Area Zona 1  
 (Sumber : Hasil Rancangan, 2020)



**Gambar 6.28** Perspektif Interior Kafetaria  
 (Sumber : Hasil Rancangan, 2020)





 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	Perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur Hibrid Moch. Ilyas Romadhan (16660076)	PEMBIMBING		11 A
		1	Dr. Agung Sedayu, M.T	
		2	Aisyah Nur H, M. Sc	

**Gambar 6.29 Perspektif Interior Display Area Zona 2**

*(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)*



 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	Perancangan Museum Jember Fashion Carnival Dengan Pendekatan Arsitektur Hibrid Moch. Ilyas Romadhan (16660076)	PEMBIMBING		12 A
		1	Dr. Agung Sedayu, M.T	
		2	Aisyah Nur H, M. Sc	

**Gambar 6.30 Perspektif Interior Kafetaria**

*(Sumber : Hasil Rancangan, 2020)*

## Bab VII

### PENUTUP

#### 7.1 Kesimpulan

Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Dengan dibangunnya sebuah museum di Jember diharapkan dapat digunakan sebagai wadah busana defile tiap event yang diselenggarakan oleh JFC, sebagai sarana edukasi warga tentang mode trend busana dunia, sebagai sarana wisata dan sarana yang mengedukasi masyarakat tentang perjalanan JFC dan trend mode di Indonesia bahkan dunia, dan juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar dengan adanya sentra oleh-oleh dan warung makan.

Sedangkan *hybrid* sendiri adalah penggabungan dua unsur yang berlawanan tetapi tetap mempertahankan karakter unsur-unsur tersebut. Konsep ini telah diterapkan di berbagai negara maju, dengan memperhatikan karakter budaya lokal, agar karya-karya arsitektur memiliki karakter yang unik. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan arsitektur *hybrid*, sehingga dengan gagasan utamanya dapat menggabungkan dua hal yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Pada umumnya orang selalu memandang museum adalah suatu bangunan yang membosankan, jadul, tidak *up to date*, hanya menyimpan koleksi barang-barang bersejarah, serta lingkungan sekitar museum cenderung membosankan.

Sehingga objek museum yang seharusnya menjadi ikon daerah sekitar menjadi tenggelam dan banyak ditinggalkan. Namun, dalam perancangan ini museum dengan *background* yang seperti itu akan ditiadakan dengan menjawabnya melalui pendekatan Arsitektur *Hybrid*, yakni dengan menggabungkan budaya tradisional (pandhalungan jember) dan modern (mengenai tema-tema yang akan diusung pada setiap pagelaran JFC berlangsung), serta dengan menjawab isu permasalahan yang terjadi.

#### 7.2 Saran

Dalam proses perancangan kompleks olahraga ini masih jauh dari kesempurnaan, banyak data yang diperoleh maupun analisis yang kurang lengkap dan tepat sehingga terdapat terdapat poin yang hendaknya dijadikan pertimbangan antara

lain:

1. Penerapan analisis serta konsep yang menerapkan prinsip pendekatan arsitektur *hybrid* masih kurang detail dan lengkap.
2. Data tata guna lahan kota yang masih kurang lengkap sehingga sulit untuk menentukan proses perancangan pada tapak.
3. Dalam merancang hendaknya memperhatikan dampak yang akan ditimbulkan dari lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (1992). *Time Saver Standards - interior Design and Space Planning* (p. 1172). p. 1172.
- JFC Exhibition. (2018). *Jember Fashion Carnival Exhibition*. Jember. <https://jfcexhibition.com/>
- Adler, David. (1968) *The Metric Handbook Architectural Must Have*. Butterworth-Heinemann Linacre House, Jordan Hill, Oxford OX2 8DP. The Architectural Press
- Neufert, Ernst., Tjahjadi, S. (1996). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta. Erlangga
- Neufert, Ernst., Tjahjadi, S. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta. Erlangga
- Neufert, Ernst., Neufert, Peter. *Architect's Data*. Oxford Broke University (edited by Bousmaha Baiche)
- Hotimah, Khusnul. (2016). *Pelaksanaan Festival Kebudayaan Jember Fashion Carnival Di Kabupaten Jember Dalam Perspektif Masalah Mursalah*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya
- Cascone, S. (2017). *See Inside Museum MACAN, Indonesia's Modern and Contemporary Art Museum*. Jakarta. Artnetnews
- Mita, Mita. (2019). *Museum Macan : Museum Instagramable*. Jakarta. Kompasiana
- Kain, B. (2019). *Perkembangan Fashion di Dunia*. Jl. Raya Wates Km 7,4 Yogyakarta 55295 Indonesia. Bahankain
- Mutiah, Dini. (2019). *Perjalanan Dynand Fariz Besarkan Jember Fashion Carnival Dari Pesta Kampung Hingga Berkelas Dunia*.
- King, August. (2016). *Niteroi Contemporary Art Museum*. Architect Magazine
- O' Gehry, Frank. (2014). *The Louis Vuitton Fondation*. Paris
- Dora, Dyastiara Cinthya (2018) *Perancangan pusat mode muslim di Malang, tema: Metafora Kombinasi*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ayu, I., Maharani, D., & Toddy, H. Y. (2014). *Arsitektur Tradisional Bali Pada Desain*

*Hybrid Bangunan Retail Di Kuta Bali. Segara Widya, 2(1).*





PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MUCH. LYAS RAMADHAN

NIM

16660074

PEMIMPIN I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T

PEMIMPIN II

HARIPA SAMUDRIZ, MARS

CATATAN REVISI

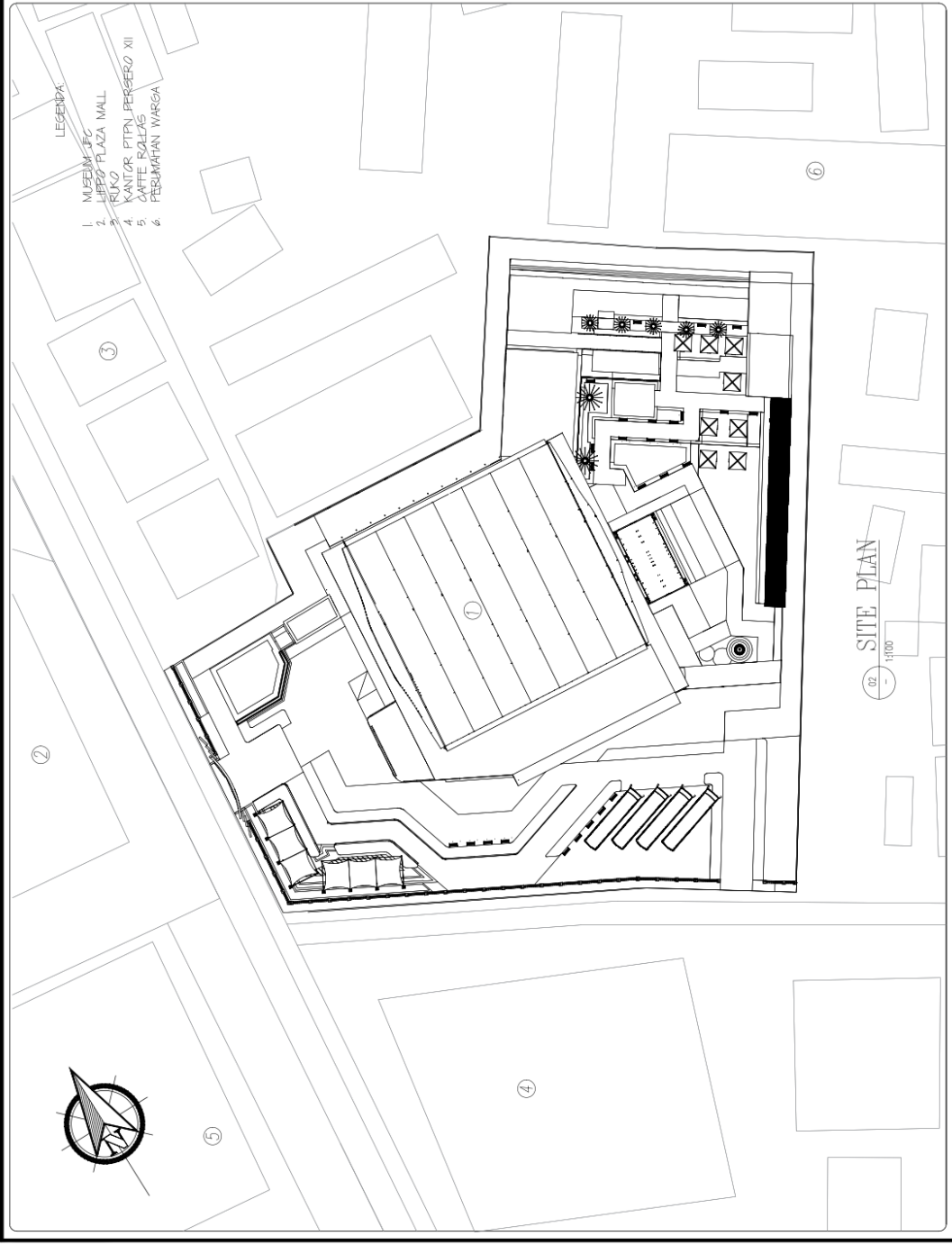
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

JMLAH

Nº LDR





PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UN MAULLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH ILYAS ROMADHAN

NIM

16660016

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEPAYU, M.T

PEMIMPING II

AISYAH NUR H, M.Sc

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR

SKALA

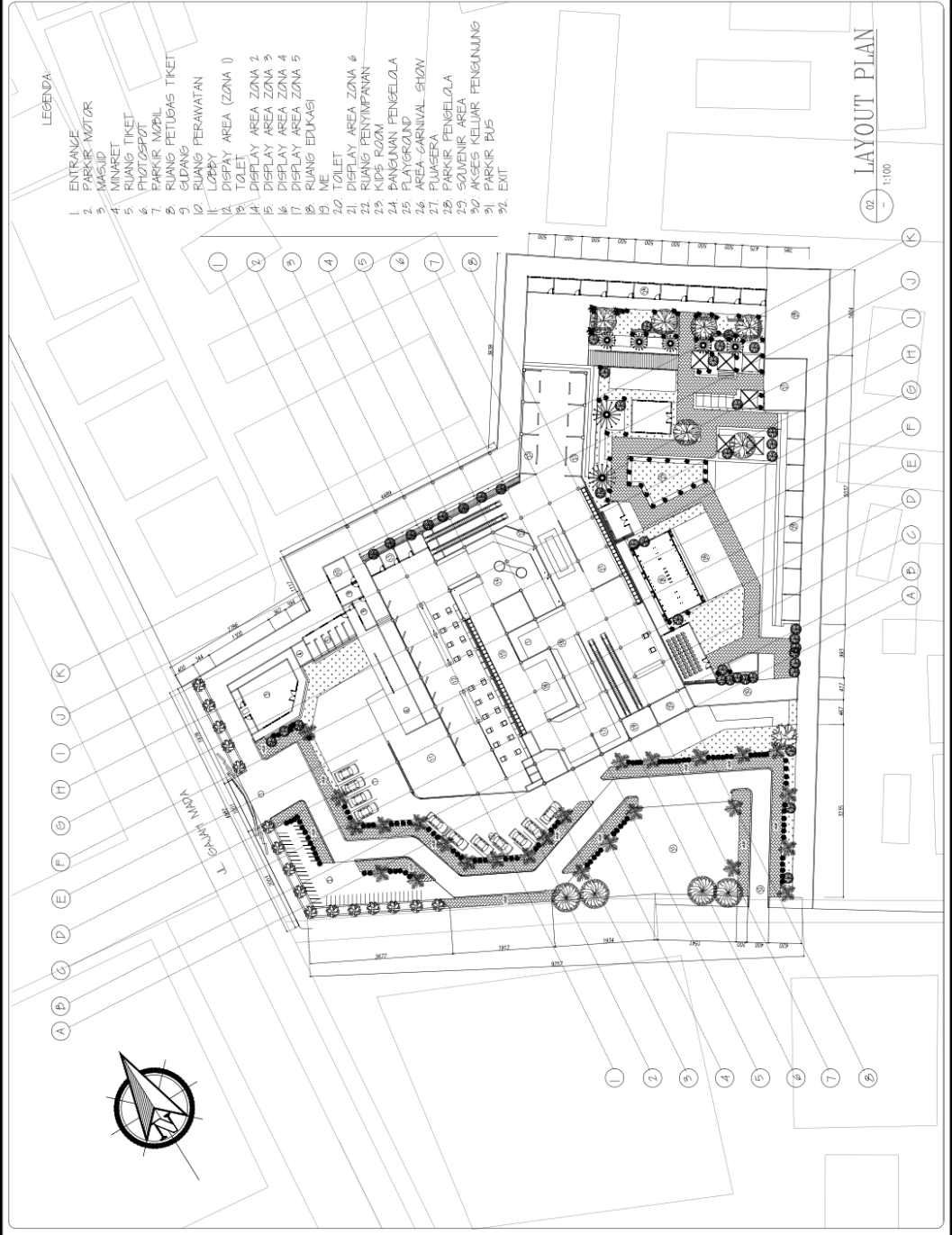
KZKE

JMLAH

NO. LKR

LEGENDA

1. ENTRANCE
2. PARKIR MOTOR
3. MANGROVE
4. MANGROVE
5. RUANG TIKET
6. PHOTO SPOT
7. PARKIR MOBIL
8. RUANG PETUGAS TIKET
9. GEDUNG PERAWATAN
10. LOBBY
11. DISPLAY AREA (ZONA 1)
12. TOILET
13. DISPLAY AREA ZONA 2
14. DISPLAY AREA ZONA 3
15. DISPLAY AREA ZONA 4
16. DISPLAY AREA ZONA 5
17. RUANG EDUKASI
18. NE
19. TOILET
20. DISPLAY AREA ZONA 6
21. RUANG PENYIMPANAN
22. KIDS ROOM
23. PANGUNAN PENJELAJA
24. PLAYGROUND
25. AREA-CARNIVAL SHOW
26. FUMBERA
27. PARKIR PENJELAJA
28. SOUVENIR AREA
29. AKSES KELUAR PENGUNJUNG
30. PARKIR PUS
31. EXIT



LAYOUT PLAN  
1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UNI MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH. ILYAS ROMADHAN

NIM

16660076

PENYEMPUNG I

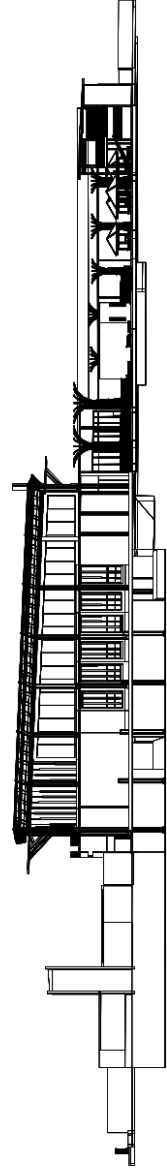
DR. AGUNG SEDAYU MIT

PENYEMPUNG II

HARIDA SAMUDRO, MARS

CATATAN REVISI

02 POTONGAN BB'  
1:100





PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MUGH. ILYAS ROMADHAN

NIM

16660216

PEMIMPIN I

DR. AGUNG SEDAYU, MT

PEMIMPIN II

HARDA SAMUDRO, MARS

CATATAN REVISI

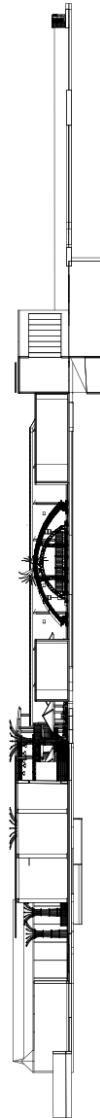
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

JUMLAH

NO. LPR



02 POTONGAN CC'  
— 1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UN MALLANA MALIK  
PRATIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HIBRID

NAMA MAHASISWA

M021. ILYAS ROMADHAN

NIM

164620716

PENDAMPING I

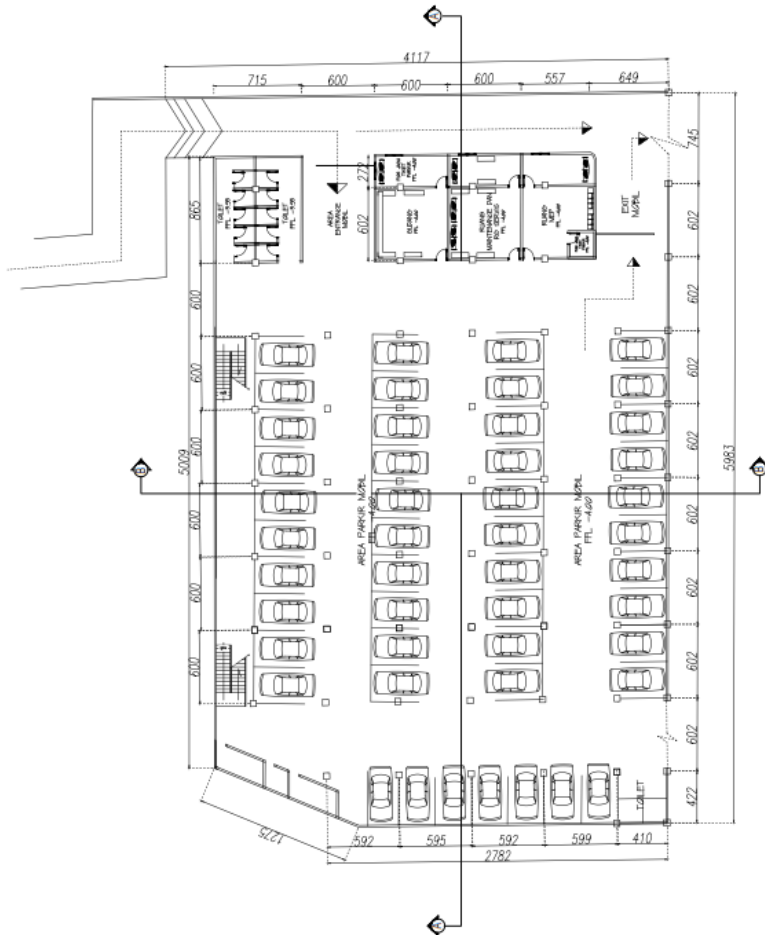
DR. AGUNG SEDAYU, M.T

PENDAMPING II

AISYAH NUR H, M.Sc

CATATAN REVISI

NO	JMLAH	NO LKR	SKALA	
			JUDUL GAMBAR	SKALA



### DENAH BASEMENT

0.0  
1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MAULANA MALIK  
IPRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER FASHION  
PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH. ILYAS RAMADHAN

NIM

16460076

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT

PEMIMPING II

AISYAH NUR H, MISC

CATATAN REVISI

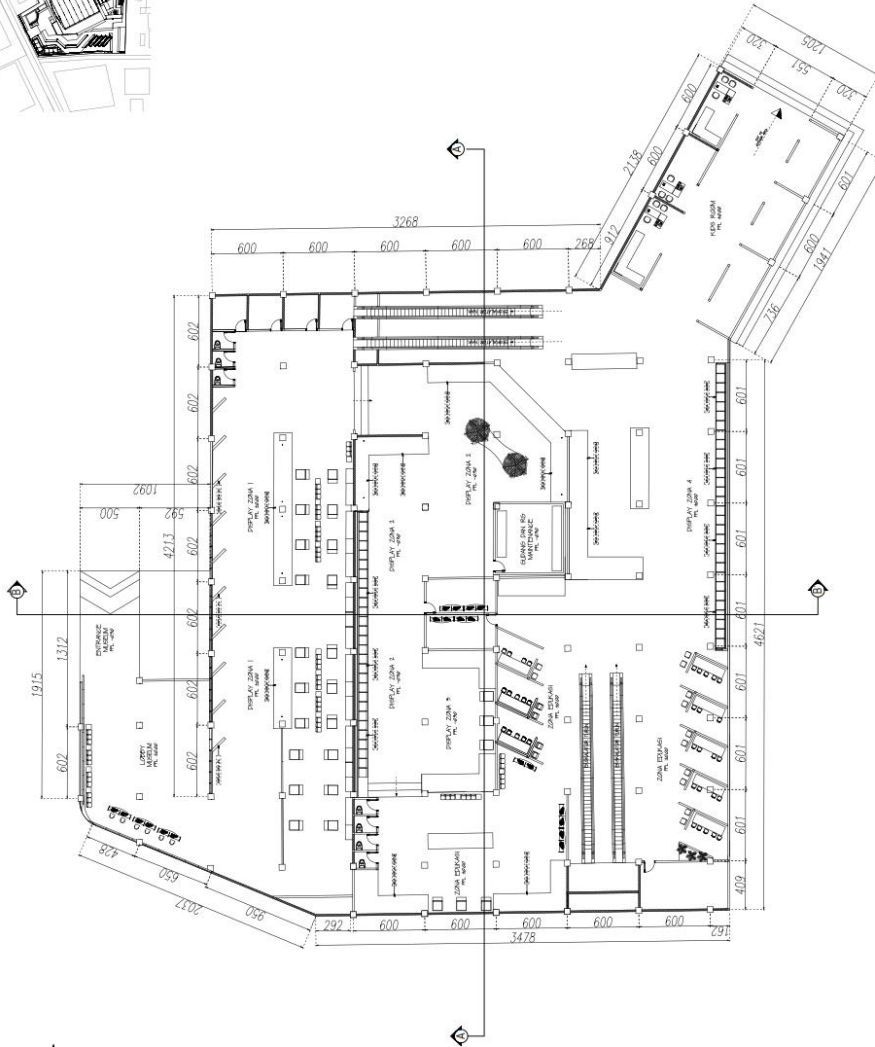
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

JULAI

Nº LER



DENAH BANGUNAN UTAMA

04

1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UN MAULLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH. ILYAS ROMADHAN

NIM

166600716

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT

PEMIMPING II

AISYAH NUR H, MSc

CATATAN REVISI

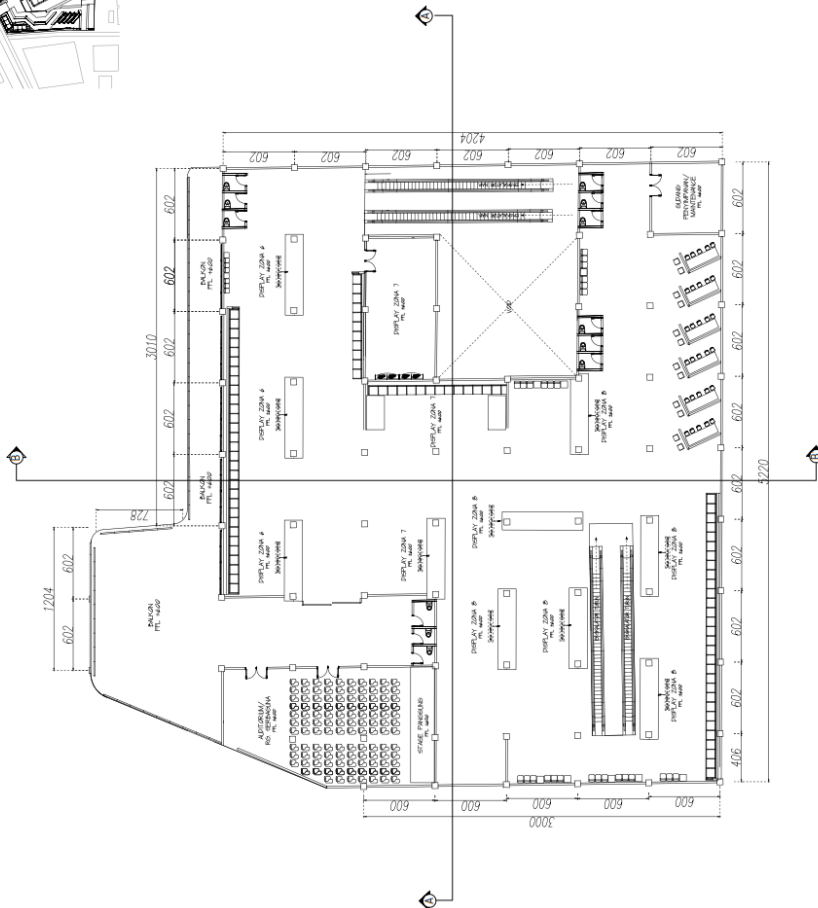
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

JUMLAH

NO LBR



04 DENAH LANTAI 2

1:100





PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MULLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN FENEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH LILAS ROMADHAN

NIM

16660076

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEPATU, MT

PEMIMPING II

AISYAH NUR FI, MISC

CATATAN REVISI

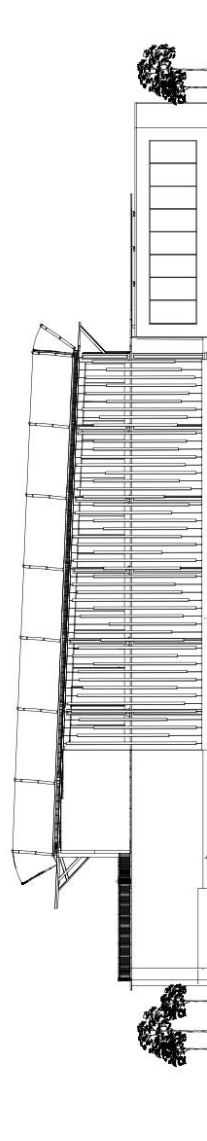
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

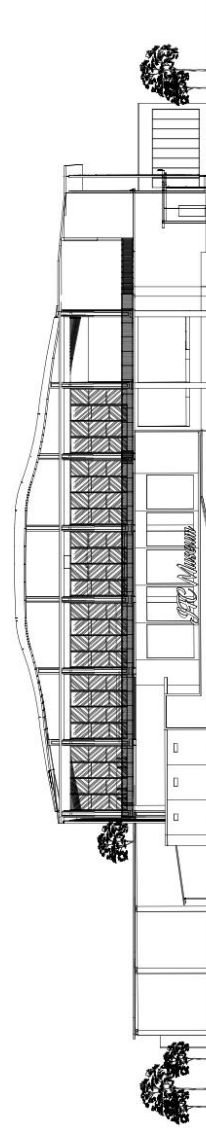
JUMLAH

NO. LRS



03 - TAMPAK DEPAN MUSEUM (BANGUNAN UTAMA)

SKALA 1:100



03 - TAMPAK SAMPING MUSEUM (BANGUNAN UTAMA)

SKALA 1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MAULANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL: TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA: MATHESWA

MUCH. L YAS ROMADHAN

NIM  
16660076

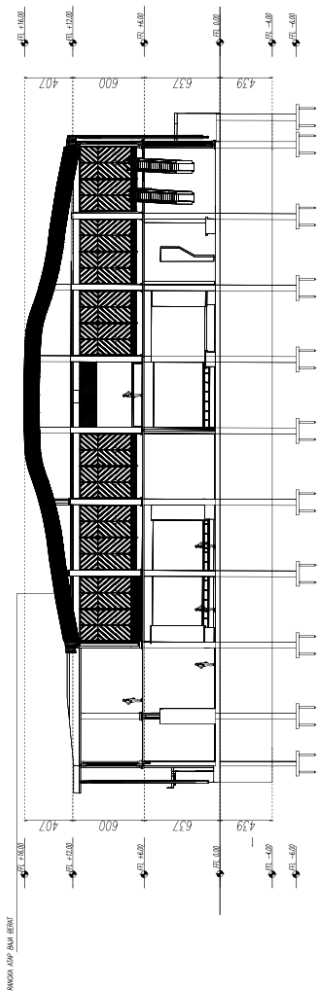
PEMIMPING I  
DR. AGUNG SEPATU, M.T

PEMIMPING II  
AISYAH NUR H, M.Sc

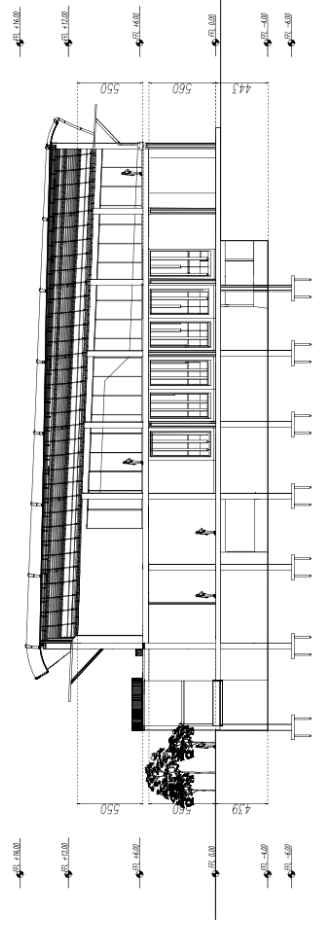
CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR SKALA

KODE	JUMLAH	NO. LKR



POTONGAN A-A' MUSEUM (BANGUNAN UTAMA)  
03  
SKALA 1:100



POTONGAN B-B' MUSEUM (BANGUNAN UTAMA)  
03  
1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UN MALLANA MALIK  
IBRATIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA  
MOCH. LYAS ROMADHAN

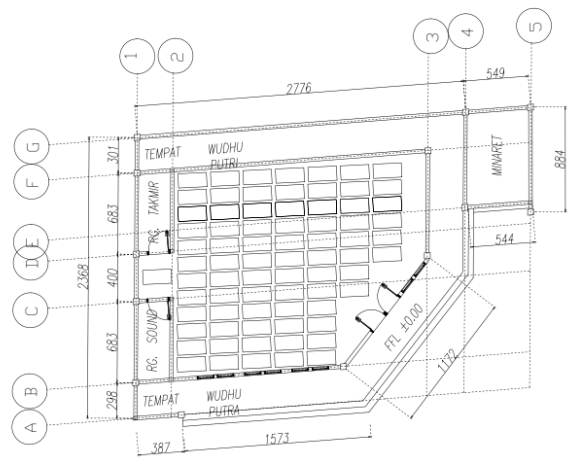
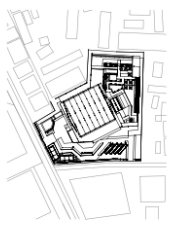
NIM  
166600716

PEMIMPING I  
DR. AGUNG SEDAYU, MT

PEMIMPING II  
HARIDA SAMUDRO, MARS

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA
KODE	JMLAH NO LFR



04 DENAH MASJID  
- 1:50



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
LIN MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCCH. LYAS ROMADHAN

NIM

166600716

PEMBAHAS I

DR. AGUNG BEDAYU, MT

PEMBAHAS II

AISYAH NUR H. MSc

CATATAN REVISI

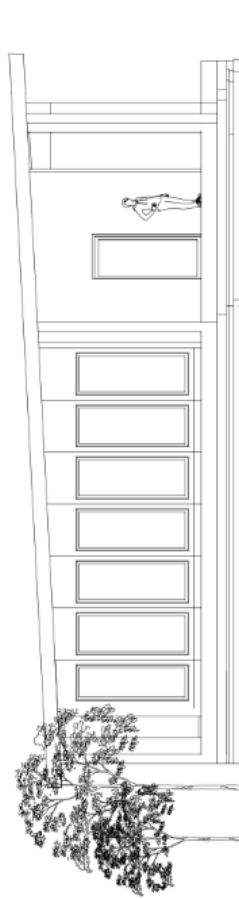
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

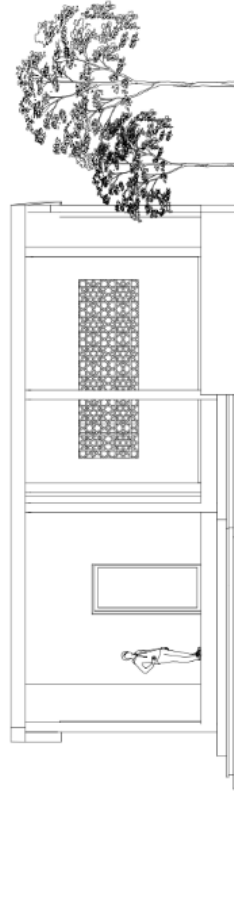
JMLAH

Nº LER



TAMPAK DEPAN MASJID

03  
—  
SKALA 1:400



TAMPAK SAMPING MASJID

03  
—  
SKALA 1:400



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UN MALLANA MALIK  
IKRATIM  
MALANG

JUMLAH TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH. LYAS RAMADHAN

NIM

166600716

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT

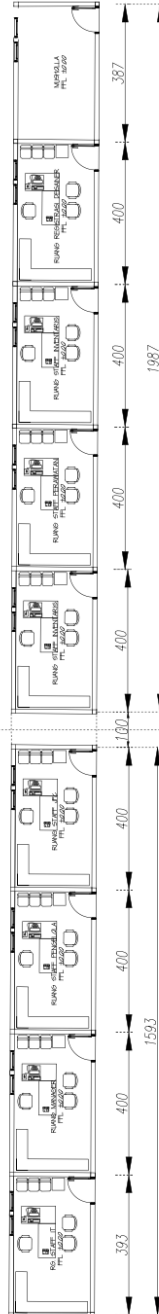
PEMIMPING II

AISYAH NIJR H, M.sc

CATATAN REVISI

JUMLAH GAMBAR	SKALA
KODE	JMLAH NO LFR

DILATASI



DILATASI

03  
— SKALA 1:50  
DENAH BANGUNAN PENGELOLA



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UNI MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH. ILYAS ROMADHAN

NIM

16660076

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEDAYU, MIT

PEMIMPING II

AISYAH NUR H, Misc

CATATAN REVISI

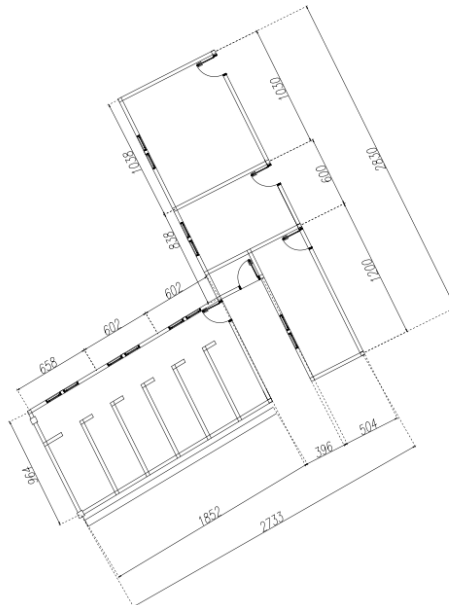
JUDUL GAMBAR

SKALA

KODE

JUMLAH

NO LER



# DENAH RUANG TIKET

04 - 1:50



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR  
  
PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN PENDOKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA  
  
MOCH. ILYAS ROMACHAN

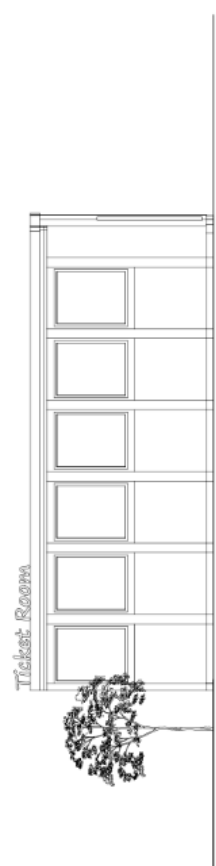
NIM  
  
6666076

PEMBAHAS I  
  
DR. AGUNG SEDAYU, M.T

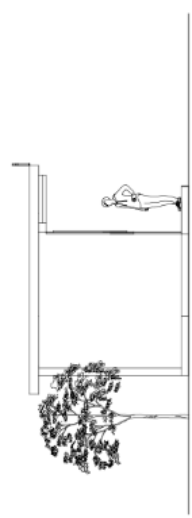
PEMBAHAS II  
  
AISYAH NUR, H, M.Sc

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA	
KODE	JMLAH	NO. LER



03  
-  
TAMPAK DEPAN RUANG TIKET  
SKALA 1:400



03  
-  
TAMPAK SAMPING RUANG TIKET  
SKALA 1:400





PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MAULANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA NIMASISWA  
MOZZI ILYAS ROMADHAN

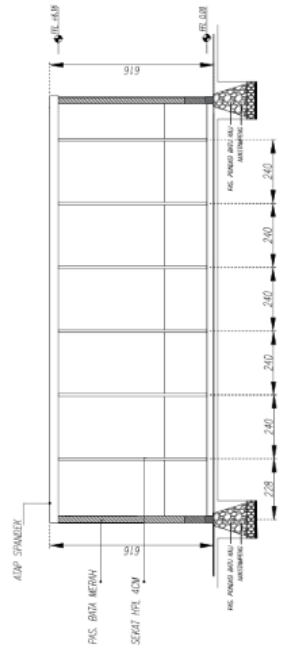
NIM  
6666076

PEMBAHAS I  
PR. ASUNG SEDAYU, MT

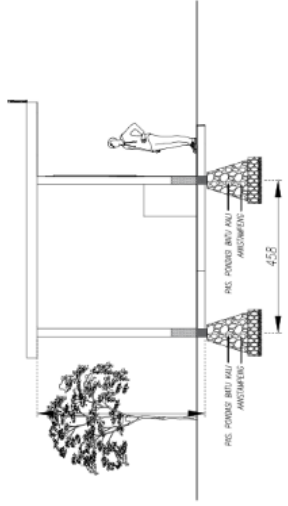
PEMBAHAS II  
AISYAH NJR H, M.Sc

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA
KODE	JMLAH NO LEM



POTONGAN A-A' RUANG TIKET  
SKALA 1:400



POTONGAN BB' RUANG TIKET  
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MALLANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
PENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MOCH ILYAS ROMADHAN

NIM

16660076

PEMIMPING I

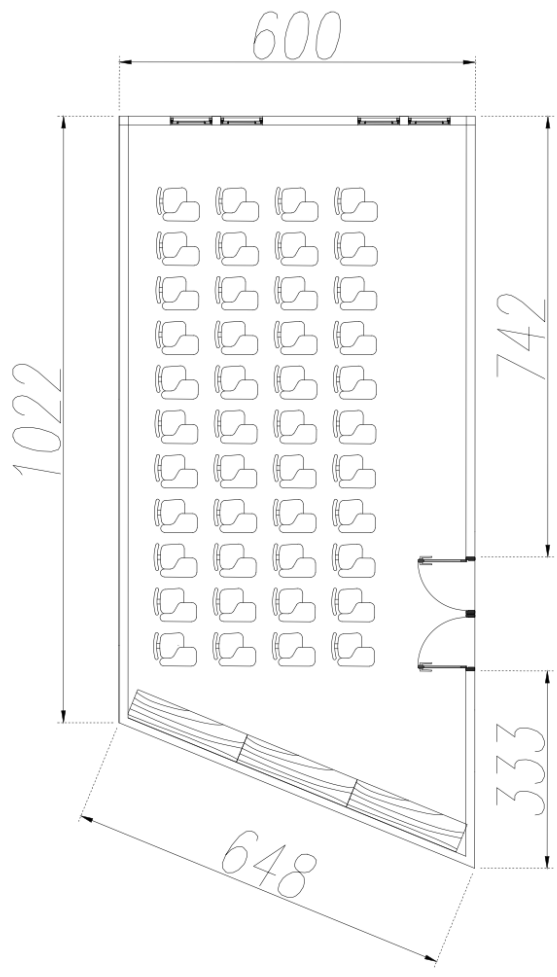
DR. AGUNG SEPATU, MT

PEMIMPING II

HARIDA SAMUDRA, MARS

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA
NO. LEMBAR	
NO. LEMBAR	



DENAH WORKSHOP DESAIN

03 - SKALA 1:50



PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR  
UIN MAULANA MALIK  
IBRAHIM  
MALANG

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM  
JEMBER  
FASHION CARNIVAL  
DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

NAMA MAHASISWA

MUCH ILYAS ROMADHAN

NIM

16662076

PEMIMPING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T

PEMIMPING II

AISYAH NIR H, M.Sc

CATATAN REVISI

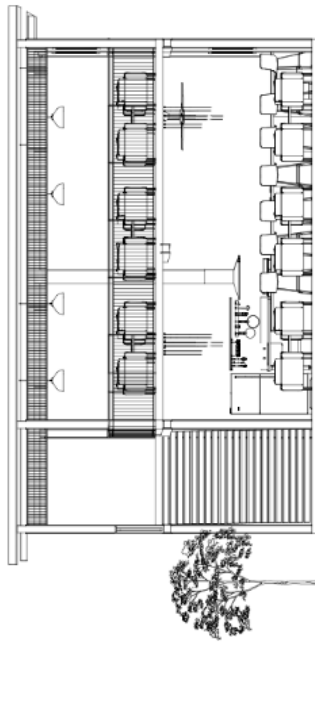
JUDUL GAMBAR

SKALA

KORZE

JML. LAT

NO. LPR



03  
TAMPAK DEPAN CAFETERIA

SKALA 1:400



03  
TAMPAK SAMPING CAFETERIA

SKALA 1:400